PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

TERROR DEMONÍACO
DEVIL MAY CRY

ANÁLISIS Y GUÍA COMPLETA DE RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

TONY HAWK'S 3
EL ESTRENO DEL SKATE EN PS2

TIME CRISIS 2
CON EL ARMA A PUNTO

SYPHON FILTER 3
EL ÚLTIMO ESPÍA DE PSONE

¡¡¡SORTEAMOS!!!
10 LOTES Y 10 JUEGOS DE ESTO ES FÚTBOL 2002

NÚMERO 36 | 495 PTAS. 2,98 EUROS
100036
8 421174 023497
editorial aurum



JAK & DAXTER
CONOCE AL DÚO DINÁMICO DE SONY QUE REVOLUCIONARÁ LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
EL CLÁSICO JUEGO DE ROL DE PC LLEGA A PLAYSTATION 2



MOTO GP 2
NAMCO CONSIGUE OTRA VEZ LA POLE POSITION CON ESTE VELOZ SIMULADOR

DESPEGUE

Estas Navidades prometen ser de las más interesantes de los últimos años. Por supuesto, no lo decimos por el sorteo del Gordo (que, no nos engañemos, otra vez pasará de largo), ni por los especiales de Noche Vieja de Televisión Española. Estas navidades van a suponer el espaldarazo definitivo a la PlayStation 2 en este país. La acertada decisión de Sony de rebajar el precio de la consola va a permitir que muchas más personas puedan hacerse con ella. Pero esta decisión no tendría ningún sentido si no viniera acompañada de una amplísima oferta de juegos, y este mes podéis comprobar que las diferentes compañías distribuidoras ya se han puesto manos a la obra. *Jak & Daxter*, *Baldur's Gate*, la tercera parte de *Tony Hawk's Pro Skater* o *Age of Empires II* son algunos de los títulos que empiezan a mostrar sus cartas en este número de *PlanetStation*. Pero tampoco hemos querido dejar de lado a nuestra querida PSOne y por eso también podréis encontrar nuestras primeras impresiones sobre *Syphon Filter 3*, posiblemente el último gran bombazo de la 32 bits de Sony. Además, no hemos podido resistir la tentación de prepararos un especial sobre las últimas obras maestras de Capcom. Nuestras horas de sueño nos ha costado, pero aquí tenéis la previa de *Devil May Cry* y el análisis y la guía completa de *Resident Evil: Code Veronica X*. Disfrutadlo y preparaos para sentir el terror con mayúsculas…

planet@intercom.es

PLANETSTATION 36 NOVIEMBRE 2001
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibón Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **DISEÑO GRÁFICO** Àlex Ortega
COLABORADORES Manel Calpe, Tonio L. Alarcón, Rubén Jiménez (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment

SOLICITADO EL CONTROL OJD

6 NOTICIAS
6 Actualidad
9 Otros Planetas
10 Planeta Japón

12 CUENTA ATRÁS
12 Jak & Daxter
16 Baldur's Gate Dark Alliance
18 Tony Hawk's Pro Skater 3
20 Moto GP 2
22 Age of Empires II
24 PaRappa the Rapper 2
26 Guilty Gear X
28 Ape Escape 2001
30 Burnout
32 Shadowman 2
33 Syphon Filter 3

36 ESPECIAL CAPCOM NOS TRAE EL TERROR
38 Devil May Cry
44 Resident Evil Code: Veronica
48 Guía Resident Evil Code: Veronica

72 EN ÓRBITA
72 Time Crisis 2
76 Lotus Challenge
78 Esto es Fútbol 2002
82 Spy Hunter
84 Airblade
86 MX 2002 Featuring Ricky Carmichael
88 Extreme G3
90 Rune
92 Power Diggerz
94 The Italian Job
96 Disney's Atlantis
98 X-Men Mutant Academy 2
99 Tintín Objetivo Aventura

100 ZONA PLANET
100 Al Habla
106 Trucos
110 Ránkings
112 Fuera de Órbita
113 La Estrella Invitada

EXTRAS
35 Números Atrasados
91 Suscripción
114 Telescopio

CONCURSOS
80 Esto es Fútbol 2002
110 Los Diez Mejores

12 JAK & DAXTER

24 PARAPPA THE RAPPER 2



18
TONY HAWK'S PRO SKATER 3

36 ESPECIAL CAPCOM

72 TIME CRISIS 2



92 POWER DIGGERZ



LA PLAYSTATION 2 A 49.900 PESETAS

DESPUÉS DE SEMANAS DE RUMORES, DESDE EL 28 DE SEPTIEMBRE YA ES OFICIAL LA BAJADA DEL PRECIO DE LA CONSOLA

La noticia que todos estábamos esperando desde hace meses por fin se ha hecho realidad. Desde el pasado 28 de septiembre, la PlayStation 2 pasa a costar 49.900 pesetas. Con esta medida, Sony espera afianzar su nueva máquina en el mercado español de cara a la próxima campaña navideña.

Estas navidades van a resultar vitales para el futuro del panorama de los videojuegos en este país, ya que un despegue en las ventas de Play 2 pondría las cosas más difíciles a las nuevas consolas que aparecerán durante el próximo año para hacer la competencia a la negra de Sony. Para reforzar el descenso en el precio de su consola, Sony España va a realizar una importante inversión de 1.000 millones de pesetas en marketing.

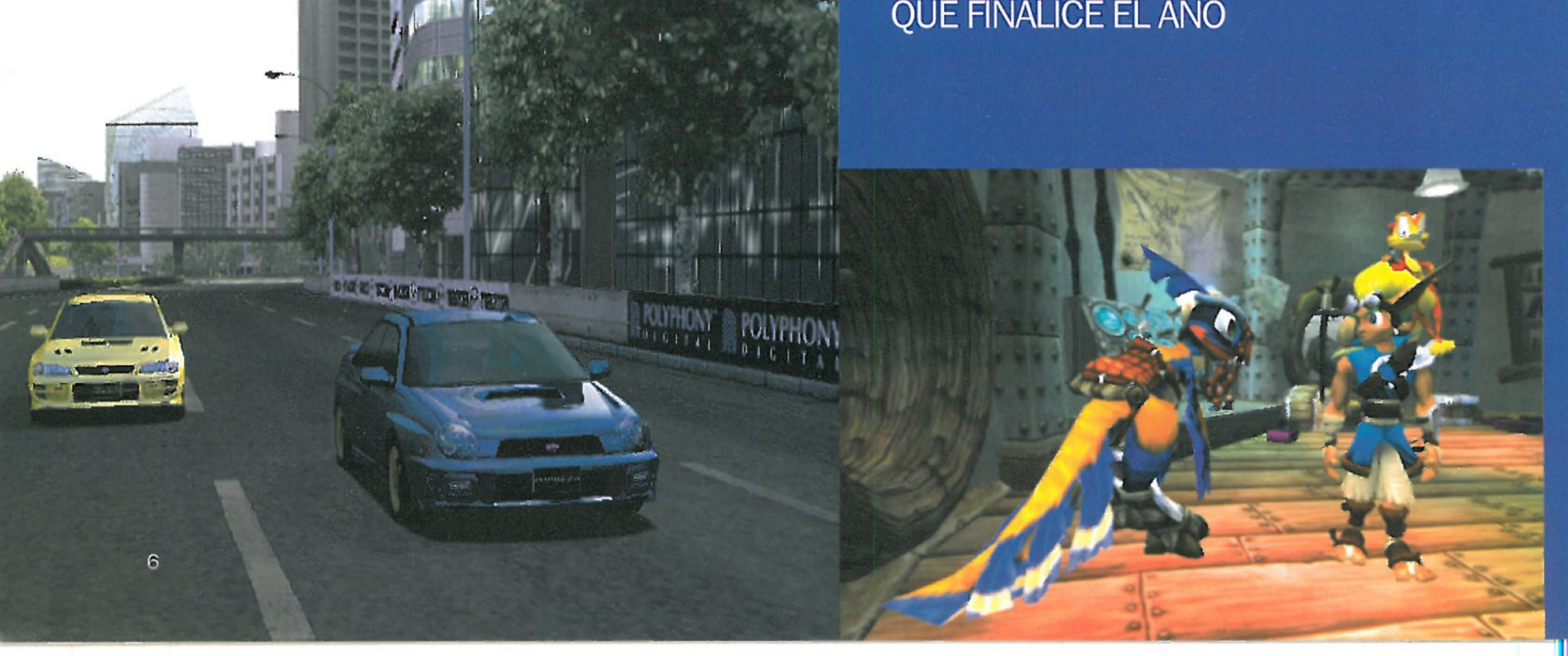
La bajada de precio puede resultar determinante ante la inminente llegada de la Xbox y la GameCube, pero también hay que tener en cuenta la avalancha de juegazos que van a llegar a las tiendas antes de que finalice el año. *Devil May Cry, Jak & Daxter, Silent Hill 2, Pro Evolution Soccer*... todo el que decida hacerse con una PlayStation 2 lo va a tener difícil para decidir qué juego comprar. Sin duda, casi todos estos bombazos van a gozar de tanto éxito como *Gran Turismo 3*. El simulador ha llegado, según cifras oficiales de Sony, a las 100.000 unidades vendidas.

Otros países europeos también van a disfrutar de la reducción en el precio de la consola (en Inglaterra se quedará en 199 libras) pero lo más curioso es que, por una vez, vamos a tener una ventaja sobre los jugones norteamericanos. Sony America ya ha confirmado que las consolas NTSC de Estados Unidos no van a rebajarse, por lo que parece que las máquinas de Nintendo y Microsoft no preocupan a los directivos americanos.

De esta manera, el parque de PlayStation 2 a nivel mundial puede incrementarse próximamente. Hasta el pasado 31 de agosto, en todo el mundo ya se habían vendido casi 18 millones de consolas. Estados Unidos se lleva la palma con más de 7 millones, Japón cuenta con 6,54 millones de Play 2 y en Europa estamos por encima de los 4 millones... de momento.



LA BAJADA DE PRECIO PUEDE RESULTAR DETERMINANTE ANTE LA INMINENTE LLEGADA DE LA X-BOX Y LA GAMECUBE, PERO TAMBIÉN HAY QUE TENER EN CUENTA LA AVALANCHA DE JUEGAZOS QUE VAN A LLEGAR A LAS TIENDAS ANTES DE QUE FINALICE EL AÑO





POCAS NOVEDADES EN EL ECTS

Tal y como se preveía, la edición de este año del ECTS ha sido una de las más flojas que se recuerdan. Las numerosas ausencias de compañías importantes han mermado enormemente el interés de la feria londinense y han sido pocas las novedades que no estuvieran ya presentes en el pasado E3.

Una de las pocas compañías que sí aprovechó el evento para mostrar sus nuevos proyectos fue Rage (por algo jugaban en casa). Los ingleses presentaron en sociedad su juego de fútbol con la licencia de David Beckham, además del simulador basado en la saga *Rocky* y un título de conducción llamado *Crash*.

TDK también sorprendió con *Pryzm Chaper One: The Dark Unicorns*, un juego muy interesante basado en algunas narraciones de J.R.R. Tolkien que estará en las tiendas a finales de noviembre.

Con respecto a las grandes, Electronic Arts confirmó en su evento paralelo a la feria principal el retraso de su nuevo *Medal of Honor* y mostró más detalles de *Simpsons: Road Rage*, *007: Agent Under Fire* o del prometedor *Maximo* de Capcom.

Ubi Soft, por su parte, se encargó de mostrar las primeras capturas de la versión para PlayStation 2 de *Grandia II* (aquel genial RPG aparecido originalmente en Dreamcast).

Sony también decidió mostrar sus productos en una fiesta paralela. Allí se pudieron ver futuros bombazos como *Parappa the Rapper 2*, el esperadísimo *Black & White* para PSOne o *Rez*, el original shoot'em-up musical de Sega.



ACTUALIDAD



GTA 3: ¿BUSCAS CAMORRA?

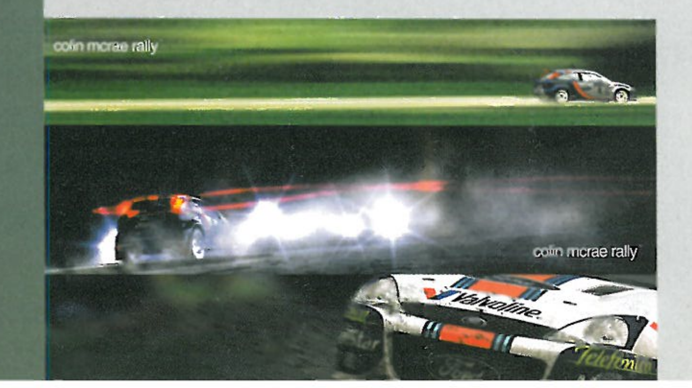
El pasado día 8 de octubre tuvimos la oportunidad de asistir a una demostración de lo que será *Grand Theft Auto 3* para PlayStation 2. Susan T., jefa de producto de *GTA 3*, nos mostró las interesantes novedades que incorporará este prometedor título. La primera gran innovación es que ahora nos moveremos en mundos completamente en 3D. En *GTA 3* tenemos una total libertad de movimiento y seguiremos un argumento no lineal. Como es habitual en la serie, para desplazarnos llegaremos a utilizar hasta más de cincuenta vehículos distintos, entre turismos, camiones, coches de policía, ambulancias con heridos que van al hospital, o taxis (que podremos parar cuando algún peatón nos reclame y llevarle a su destino cobrando el trayecto, por supuesto para nuestro bolsillo).

Ya falta menos para que ingresemos en la 'Familia' y participemos de la gran cantidad de *vendettas*, persecuciones policiales y luchas entre bandas mafiosas que nos propone *Grand Theft Auto 3*.

VUELVE COLIN MCRAE

Codemasters por fin ha confirmado oficialmente la noticia que todos los buenos aficionados a los rallies estaban esperando. El próximo año la saga *Colin McRae* contará con un nuevo representante que supondrá todo un salto a nivel técnico digno de las plataformas de nueva generación. En esta tercera parte el juego hará más honor a su nombre que nunca porque los desarrolladores han querido centrarse en el piloto británico y en su coche, el Ford Focus RS World Rally Car. De esta manera, el Focus tendrá un aspecto más realista que nunca y será completamente destructible gracias a las mejoras en la detección de impactos. Así, los paneles podrán ser arrancados y el coche podrá sufrir todo tipo de abolladuras si visitamos con demasiada frecuencia la cuneta.

Hasta ahora, las dos partes de *Colin McRae* han vendido más de 4 millones de copias en todo el mundo, y su tercera entrega llegará dispuesta a repetir los éxitos de sus predecesores. Parece que, además de las más que probables versiones para PlayStation 2 y PC, el juego también podría contar con una edición para Xbox.



BREVES

LOS DEPORTES DE SEGA
Sega ha desvelado recientemente el destino de sus exitosos juegos deportivos, agrupados ahora bajo la marca Sega Sports. Como ya se esperaba, *NBA 2K2* y *NFL 2K2* verán la luz en PlayStation 2. La sorpresa (agradable) es que la consola de Sony también acogerá una versión de *Tennis 2K2*, la segunda parte del aclamado *Virtua Tennis*.

UN *SURVIVOR* DE VERDAD
Como ya debéis saber, Namco y Capcom llegaron a un acuerdo hace algunos meses para desarrollar una nueva versión del olvidable *Gun Survivor*. El juego en cuestión se llama *Resident Evil Gun Survivor: Code Veronica* y ya hace algún tiempo que se estrenó con bastante éxito en las salas recreativas japonesas. Ahora se ha confirmado que el arcade contará con una versión para PlayStation 2 que saldrá durante el mes de noviembre en Japón y que será compatible con la GunCon 2.

JASON RUBIN VISITARÁ ART FUTURA
Después de recalar durante los últimos años en Madrid y Sevilla, el prestigioso festival de arte y tecnología Art Futura regresa en esta edición a Barcelona. La feria se celebrará del 25 al 28 de octubre en la Ciudad Condal y contará con la presencia de Jason Rubin, fundador de Naughty Dog (los creadores de *Crash Bandicoot*). Esperemos que Mr. Rubin nos desvele algunos secretos del proceso de creación de la última genialidad de su equipo: *Jak & Daxter: El Legado de los Precursores*.

BRITNEY SE ACERCA
Hace algunos meses ya os informábamos de que un juego basado en la cantante británica Britney Spears estaba siendo desarrollado. Pues bien, la compañía americana THQ ha anunciado que se ha hecho con los derechos para publicar juegos basados en la artista hasta el 2005 (¿seguirá siendo una ídolo adolescente para entonces?). El primero de ellos estará en las tiendas durante la próxima primavera.



UN VOLANTE DE CAMPEONATO

Acclaim y ED Games han puesto a la venta el volante McLaren Force Feedback. Este periférico es de hecho una nueva versión del McLaren Steering Wheel con algunas mejoras importantes. El volante incorpora la tecnología Force Feedback, que permite sentir al conductor todos los baches, curvas y porrazos como si fueran de verdad ya que son transmitidos en tiempo real utilizando un sistema de retorno de fuerzas.

El McLaren Force es compatible con PSOne y PS2 y también incluye todas las capacidades de su predecesor: vibración en volante y pedales, cambio de marchas y freno por separado, capacidades analógicas y, por supuesto, la licencia oficial de la prestigiosa escudería McLaren. El precio recomendado del periférico es de 15.990 pesetas.

LLENA DE COLOR TUS PERIFÉRICOS

El mes pasado ya os anunciábamos la puesta a la venta del mando a distancia DVD oficial, pero también han llegado a las tiendas una serie de nuevos periféricos para nuestra querida PSOne que, aunque no van a revolucionar precisamente sus capacidades, sí que aportarán algo de color a nuestra vida.

A partir de ahora contaremos con cuatro nuevas tarjetas de memoria, cada una con un llamativo color. La gama disponible va desde el rojo carmesí hasta el gris pizarra, pasando por el azul y el verde esmeralda. Cada una de estas nuevas *memory cards* cuesta 2.100 pesetas.

También están disponibles cuatro *dual shock* con los mismos colores entre los que escoger que las tarjetas de memoria. En este caso, los mandos oficiales se han puesto a la venta a un precio de 4.500 pesetas.



SILENT HILL, EN PACK DE LUJO

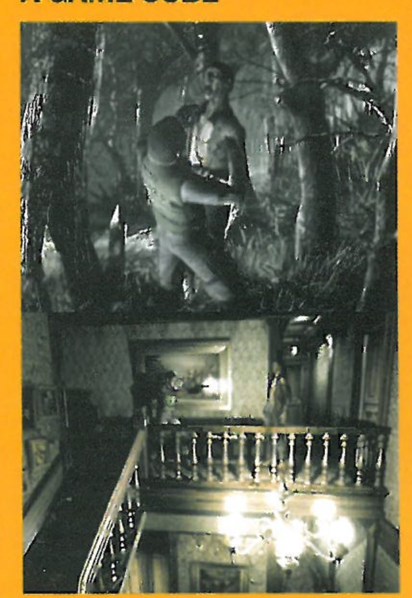
***Silent Hill 2* ya era, por sí solo, uno de los títulos más esperados por todos los jugones. Para hacerlo todavía más apetecible,** Konami nos ha confirmado oficialmente que la versión PAL del juego se pondrá a la venta acompañada de un DVD extra.

Gracias al DVD podremos disfrutar con el vídeo *Making of Silent Hill 2*, que incluirá algunas entrevistas con los responsables de esta futura obra maestra. Además, también tendremos la posibilidad consultar una gran cantidad de información extra entre la que encontraremos las biografías de los miembros del equipo de programación, una galería de artwork inédito, un remix de la banda sonora e incluso varios trailers del juego. Con el objetivo de rematar este espectacular DVD, Konami ha decidido incluir vídeos de los otros dos bombazos de la compañía: *Metal Gear Solid 2* y *Pro Evolution Soccer*.

Para completar esta edición especial, cada una de las cajas (que además cuentan con un diseño muy original) incluirá una pegatina de entre cuatro diferentes con imágenes del juego. El 23 de noviembre es la fecha escogida por Konami para ofrecernos esta pack.



LOS *RESIDENT* SE FUGAN A GAME CUBE



Atención a esta noticia, porque para muchos supone un auténtico cambio en la política de Nintendo y un empujón a su nueva consola. Un acuerdo entre Capcom y Nintendo va a permitir que la GameCube disponga de todas las entregas de la saga *Resident Evil*.

Para empezar a abrir boca, la compañía japonesa ha distribuido algunas imágenes del remake del primer *Resident Evil*. Capcom ha remozado por completo el juego dotándolo de un aspecto gráfico espectacular, como podéis apreciar en las imágenes. De todas formas, parece que el resto de los episodios que ya han visto la luz en alguna plataforma (*RE 2*, *RE 3: Nemesis*, y *Code Veronica*) llegarán al *Cubo* prácticamente con el mismo aspecto que ya conocemos. La razón, según Shinji Mikami, es que si perdieran mucho tiempo introduciendo mejoras en estos tres juegos, el nuevo *Resident Evil 4* (que también podría ser exclusivo para GameCube) no estaría listo para la fecha prevista.

Tanto la nueva versión de *Resident Evil* como el nuevo *RE Zero*, que desde hace algún tiempo está en proceso de desarrollo para la consola de Nintendo, verán la luz en Japón durante la próxima primavera.

Tratándose de Capcom tenemos muchas esperanzas de que la exclusividad de la saga no dure para siempre, pero por lo menos durante los próximos meses los zombies van a pulular lejos de nuestra PlayStation 2.

LA DOBLE PERSONALIDAD DE SONIC



Sega ha decidido lanzar simultáneamente en Japón los dos Sonic destinados a las consolas de Nintendo. *Sonic Adventure 2 Battle* (para GameCube) y *Sonic Advance* (lógicamente, para Game Boy Advance) verán la luz el 20 de diciembre.

Los dos juegos aprovecharán la conexión entre las dos consolas de Nintendo gracias a los Chao. Estos simpáticos bichos podrán trasladarse de la versión del *Cubo* a la de la nueva portátil de Nintendo, activando de esta manera un minijuego en el que los Chao pueden ser entrenados para pelear contra las mascotas de los poseedores de otra Game Boy Advance. Cuando nuestro Chao esté bien entrenado podremos, por supuesto, volver a pasarlo a la GameCube

CANCELADO EL TGS DE PRIMAVERA

La edición de otoño del Tokyo Game Show se celebró, como estaba previsto, los pasados 12, 13 y 14 de octubre. En el próximo número de *PlanetStation* os ofreceremos todas las novedades que allí se han producido, pero por desgracia no podremos hacer lo mismo con la próxima edición de primavera.

La CESA (organismo responsable de la tradicional feria japonesa) ha anunciado que no se celebrará el evento previsto para esa estación. Las razones son la escasa asistencia de compañías y visitantes. Es una pena que una de las citas internacionales más importantes del panorama de los videojuegos no se celebre, pero parece que la falta de apoyo ha desaconsejado a los organizadores la celebración de dos ediciones durante este año.

ENTRE RETRASOS ANDAN LAS CONSOLAS



El lanzamiento americano de las nuevas máquinas de Nintendo y Microsoft va a llegar con algún que otro curioso retraso.

Después del escaso éxito que ha tenido en Japón la GameCube, la consola va a ver la luz finalmente en Estados Unidos el día 18 de noviembre, una semana más tarde de lo previsto. Según fuentes oficiales de Nintendo, el retraso se debe a la intención de la compañía de tener un stock de consolas suficiente para las vacaciones del Día de Acción de Gracias.

La Xbox, por su parte, también ha pospuesto una semana su lanzamiento, pero de todas formas llegará a las tiendas el 15 de noviembre, 3 días antes que el *Cubo* de Nintendo. Las razones son similares a las de su competidora: intentar tener un parque de consolas suficientes para satisfacer la demanda de los jugones norteamericanos.

Por otra parte, cuando estéis leyendo esta revista, Microsoft ya habrá presentado su consola en Europa. Las fechas escogidas han sido el 16 y el 17 de octubre y el lugar Cannes. Se espera que en este evento se desvele la fecha definitiva del lanzamiento de la Xbox en el viejo continente.

FUTURO DE SQUARE



Square no está viviendo precisamente sus mejores momentos. El poco éxito de su primera película *Final Fantasy: La Fuerza Interior* va a provocar que la compañía japonesa no obtenga beneficios al final de este año fiscal. La decisión de Square (bastante previsible por cierto) ante la pobre recaudación del film es retirarse del negocio cinematográfico.

Pero el gigante japonés no va a dejar de embarcarse en nuevos proyectos. Según declaró Hinorobu Sakaguchi (director de Square) ahora están preparando una nueva serie de anime basada en su más popular saga de RPG que ha sido bautizada como *Final Fantasy Unlimited*. Parece que también verán de luz próximamente algunos juegos de rol basados en esta serie de dibujos animados, aunque no se sabe todavía en qué plataforma aparecerán. De todos modos, las últimas noticias sobre la compra por parte de Sony de una parte de Square nos hacen sospechar que la PlayStation 2 podría ser la consola escogida.

PLANETA JAPÓN



SUPERVENTAS EN JAPÓN

A mediados del mes de septiembre Japón vivió varios días de abrumadoras colas de nipones y de tiendas rebosantes de productos de merchandising. La razón de este despliegue fue el lanzamiento de 3 auténticos bombazos: *Capcom vs SNK 2* (mejorando lo inmejorable), *Ace Combat 4* (que sigue siendo aquel título que sorprendió a propios y extraños en el pasado TGS por su alta calidad gráfica) y *Zeonic G.F.B.0079* (un simulador de mechas en 3D obra de Bandai). Todos estos títulos ya han superado el cuarto de millón de unidades vendidas.

RÁNKINGS

LOS MAS VENDIDOS JAPÓN, octubre 2001
(según Famitsu PS2)

1-SHIN SANGOKUMUSOU 2 (PS2) 362.647 unidades
2-SILENT HILL 2 (PS2) 69.285 unidades
3-ACE COMBAT 4 (PS2) 294.950 unidades
4-EVE: THE FATAL ATTRACTION (PSOne) 26.592 unidades
5-CAPCOM VS SNK 2 (PS2) 227.076 unidades
6-MEMORIES OFF 2nd. (PSOne) 17.826 unidades
7-SKY GUNNER (PS2) 15.322 unidades
8-NUNNA NO GOLF 3 (PS2) 70.564 unidades
9-ZEONIC FRONT BATTLE 0079 (PS2) 210.144 unidades
10-FEVER 5 SANKYO PACHINKO (PSOne) 32.464 unidades

LOS 5 MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS
(según Famitsu PS2)

1-FINAL FANTASY XI (PS2-SQUARE SOFT)
2-MG2: SONS OF LIBERTY (PS2-KONAMI)
3-STAR OCEAN 3 (PS2-ENIX)
4-DRAGON QUEST IV (PSOne-ENIX)
5-ONIMUSHA 2 (PS2-CAPCOM)

NO HAY DOS SIN TRES

Las terceras partes de algunos de los RPG más prestigiosos que reinaron en su día en el catálogo de la extinta PSOne, están a punto de ver la luz para regocijo de todos los fanáticos orientales (y esperemos que algún día también de los occidentales) de este género en PS2. Empecemos con el reencuentro del clásico de Game Arts, *Grandia Xtreme*, cuyo lanzamiento está previsto para primavera del 2002 en formato DVD y distribuido por Enix. Siguiendo con terceras entregas, Konami nos deleitará con *Genso Suikoden III*, al igual que Enix con *Star Ocean 3. Tales of Destiny 2* será la respuesta por parte de Namco.





LA PRIMERA ODISEA EN PS2

Aunque no se trate de una producción rolera de Square-soft, *Xenosaga: Episode 1 Der Wille zur Macht*, mantiene una estrecha relación con *Xenogears* en cuanto a argumento y director de programación se refiere. La historia trata sobre los orígenes del poder *Xeno* y nos traslada al año 4.000 en un futuro bastante incierto para la humanidad. Monolithsoft es el equipo encargado de programar este juego para Namco bajo la dirección de Tetsuya Takahashi, mientras que las melodías son obra de Yasunori Mitsuda y el diseño de personajes es de Kunihiko Tanaka. Los poseedores japoneses de una PlayStation2 lo podrán disfrutar a partir del año que viene.







GENERATION OF CHAOS

CAOS SIN DEGENERACIÓN

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **IDEA FACTORY**
EDITOR **IDEA FACTORY**
DISTRIBUIDOR **¿LO HABRÁ?**
LANZAMIENTO **PUESS…**

Nos encontramos ante uno de los títulos más completos en cuanto a la combinación de rol y estrategia se refiere. Idea Factory combina los dos géneros de una forma magistral y si tenemos en cuenta que se trata de una compañía bastante joven en el mundo de las consolas el mérito es aún mayor. Sin embargo, realizaron sus primeros *pinitos* para PC y tantos han sido sus trabajos de calidad dentro del mundo de la estrategia on-line en Japón que gozan hoy en día de una fama similar a la de Blizzard en aquel país.

REINOS DE NADIE

Los productores Masatoshi Ogura y Shinji Motoyama se han inspirado en el título de Konami *Genso Suikoden II*, ya que ambos juegos utilizan similares gráficos 2D y el argumento también coincide en muchos puntos. La historia de *Generation of Chaos* nos presenta unas tierras divididas en 21 reinos donde las traiciones están a la orden del día. Roze, la elfa protagonista, conocerá a muchísimos personajes de diferentes razas y profesiones durante el transcurso de su aventura por estos reinos.

LA DEFINICIÓN DE LOS SPRITES NO ES DE LAS MEJORES DE PS2, PERO ESTO SE CONTRARRESTA CON UN TAMAÑO BASTANTE VISTOSO DE LOS PERSONAJES.

En cuanto al apartado técnico se refiere, la verdad es que cumple simplemente con un aprobado. La definición de los sprites no es de las mejores de PS2, pero esto se contrarresta con un tamaño bastante vistoso de los personajes. Las renderizaciones en las fases de exploración, por su parte, están muy bien elaboradas, en cambio las texturas de los mapeados de las fases de estrategia son algo borrosas. Si a todo este completísimo juego le sumamos una banda sonora y unos efectos de sonido FX de muy buena calidad, nos encontramos ante otra joya que por desgracia no llegará a este lado del planeta.



JAK & DAXTER:

EL LEGADO DE LOS PRECURSORES



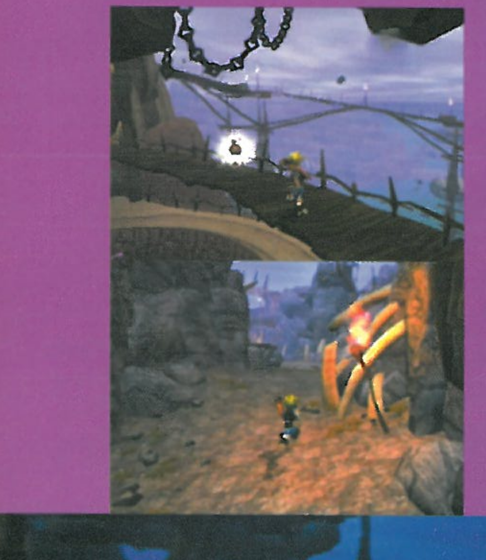
LA EXTRAÑA PAREJA

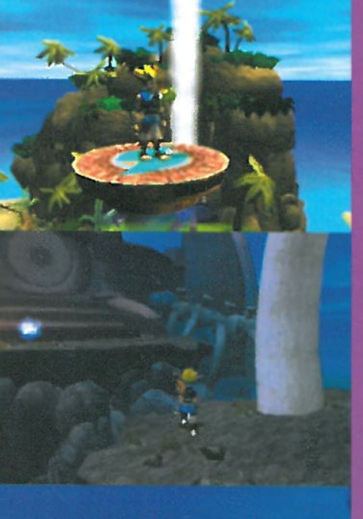
¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAUGHTY DOG**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **DICIEMBRE**

Tras superar el trauma de ver a nuestro querido Crash en manos de otros desarrolladores, Naughty Dog nos sorprendió en el pasado E3 con un juego totalmente nuevo que se había mantenido en secreto hasta entonces. Aquel primigenio *Jak & Daxter* ya nos dejó con la boca abierta (¿o fue por las azafatas de la feria?), y la verdad es que la versión previa (aunque muy cercana a lo que será el producto final) que hemos podido probar ha confirmado todas las expectativas que teníamos.

Grande. Ésta es la palabra que mejor define a esta inteligente mezcla de acción, plataformas y aventura. Los escenarios, por ejemplo, son inmensos y están llenos de vida. Bosques, playas, poblados, islas fantasmagóricas... los diferentes entornos por donde se pasean los dos protagonistas son muy sólidos y están repletos de movimiento.

No es sólo que los enemigos que nos salen al paso sean numerosos y variados, también nos encontraremos con varios personajes con los que







interactuar. ¿Un toque de juego de rol? No exactamente, pero es imprescindible dialogar con todos los pobladores del mundo de *Jak & Daxter* para ir avanzando.

Éste es uno de los puntos más originales del juego. El objetivo de cada una de las fases es recoger una serie de Power Cells, pero la forma de encontrarlas es casi siempre distinta y la descubriremos gracias a las conversaciones con los personajes de la zona y a la exploración. Algunos de estos ítems los conseguiremos reuniendo un número de orbes y llevándoselos a

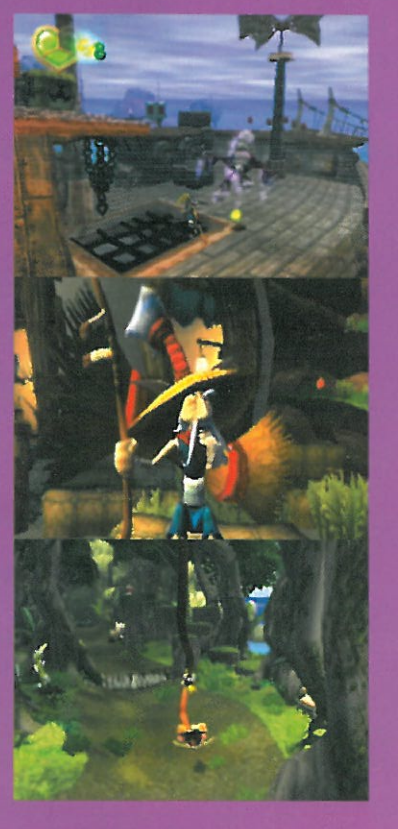


EL LEGADO DEL MOTERO

Jak puede conducir en algunos momentos de la aventura una preciosa moto última generación propulsada por un hélice. Gracias a este vehículo podremos, entre otras cosas, atravesar el Fire Canyon sin que el bueno de Daxter se chamusque y alcanzar algunas zonas difíciles de la tenebrosa Misty Island.



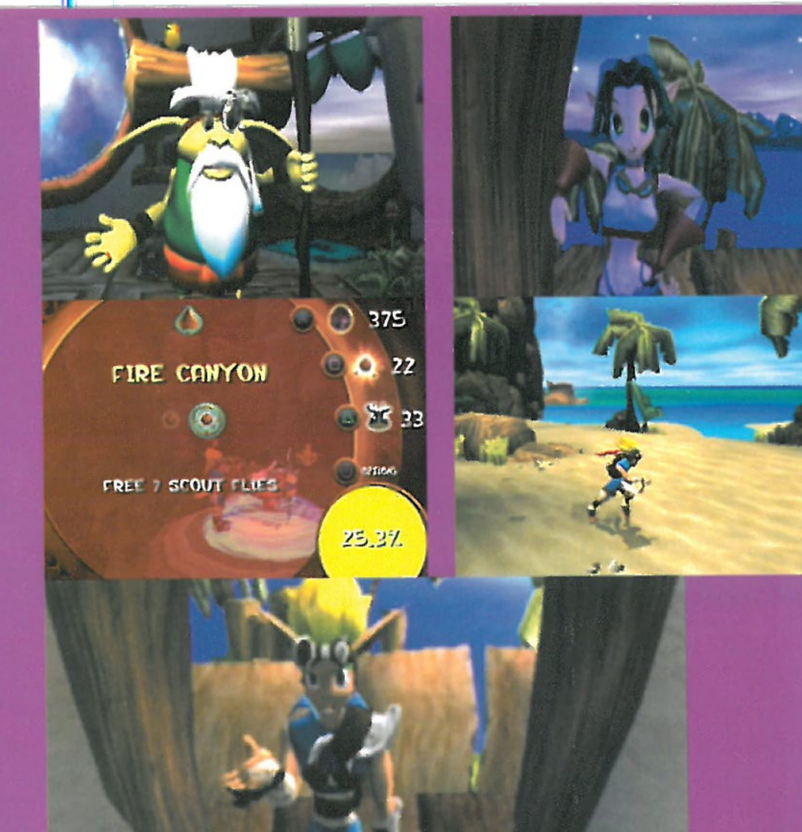
LA ESTRUCTURA ES MUY VARIADA Y EN NINGÚN MOMENTO TENDREMOS LA IMPRESIÓN DE ESTAR JUGANDO UNA HISTORIA LINEAL, PORQUE TAMBIÉN CONTAMOS CON TOTAL LIBERTAD PARA PASAR DE UNA A OTRA ZONA... ¡SIN TIEMPOS DE CARGA!



PEZQUEÑINES, NO GRACIAS

Entre la cantidad de minijuegos de Jak & Daxter nos ha robado el corazón el que nos propone pescar en un río. Armados tan sólo con una red, debemos ir capturando los mejores peces y desechando los venenosos para llegar a la cantidad que nos permitirá hacernos con una Power Cell. Tranquilos, porque todos los pescados tienen un tamaño considerable y esta vez el mar no os devolverá el golpe.







alguien, otros los ganaremos en algunos minijuegos o encontrando algún objeto... De esta manera la estructura es muy variada y en ningún momento tendremos la impresión de estar jugando una historia lineal, porque también contamos con total libertad para pasar de una a otra zona... ¡sin tiempos de carga! Sí, se acabó el poder ir a ver un par de discursos de Fidel Castro mientras se carga la siguiente fase. Naughty Dog lo ha conseguido.

LOS DIFERENTES ENTORNOS POR DONDE SE PASEAN LOS DOS PROTAGONISTAS SON MUY SÓLIDOS Y ESTÁN REPLETOS DE MOVIMIENTO



ABEJAS CON CABEZA

Además de los imprescindibles Power Cells, los escenarios del juego están plagados de ítems interesantes. Para empezar existen una serie de orbes con forma de huevo que deberemos intercambiar en algunos momentos por otros objetos. También podremos encontrar una especie de cabezas de abeja. En cada zona hay 7 y, si las recogemos todas, seremos premiados con una Power Cell. Por último existen varios tipos de *power-ups* luminosos. Los verdes son los más numerosos y nos permitirán recuperar energía. Los azules y los amarillos otorgan algunos poderes adicionales a Jak. Los primeros le permiten moverse más rápido y saltar más lejos, mientras que los segundos hacen que sus ataques sean más potentes.



DIBUJOS MUY ANIMADOS

Si los escenarios destacan por su grandeza y colorido, lo mismo sucede con la pareja protagonista, que parece sacada directamente de un *cartoon* gracias a su extraordinario diseño y a la fluidez de sus movimientos. Para los que no conozcan el argumento diremos que la historia arranca cuando nuestros héroes visitan unas ruinas. Un accidente transforma a Daxter en un extraño roedor y por ello los dos aventureros se embarcarán en la búsqueda de un remedio.

Mientras tanto, sin embargo, Daxter debe viajar *a lomos* de Jak y esto permite que sus animaciones tengan una gran variedad. Cuando su compañero humano salta, rueda o pega algún golpe, Daxter también realiza sus propios y exclusivos movimientos. De todas formas, el único personaje controlable es Jak, así que el roedor representa únicamente el papel de comparsa y protagoniza los momentos más delirantes del juego (atención a sus palabras de supuesto ánimo cada vez que nos quedamos sin energía).

Estamos ante un juego sorprendente que, partiendo de la base de los plataformas de toda la vida, consigue ir más allá para ofrecer una mecánica totalmente original. Además, su carismática pareja protagonista puede ser en la 128 bits de Sony lo que Crash representó en PSOne.



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

DESDE PC CON AMOR

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SNOWBLIND STUDIOS**
EDITOR **ISLE STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

A pesar de su masiva popularidad quizá haya jugadores que todavía no sepan qué es *Baldur's Gate*. Pues bien, para los despistados diremos que *Baldur's Gate* es prácticamente una leyenda en el mundo de los PC. Se trata de una saga de juegos de rol compuesta por dos títulos y sendas ampliaciones (la última de ellas, *Throne of Baal*, aparecida este verano). En ellos se combinan una interfaz y un estilo de juego nunca visto hasta hace tres años con toda la magia del mundo *Dungeons&Dragons,* que incluye cientos de personajes, profesiones, hechizos, habilidades, atributos especiales... ¿Atractivo, verdad? Pues Snowblind Studios ha decidido realizar una conversión especial para PlayStation 2 de esta magnífica saga, y está a punto de lanzar el excelente *Dark Alliance*. Preparaos, porque se avecina un action-RPG con menos elementos roleros que el original pero con muchísima más acción y la magnífica ambientación que sólo un universo como el de *Dungeons&Dragons* puede ofrecer.

DARK ALLIANCE ES UN ACTION-RPG CON MENOS ELEMENTOS ROLEROS QUE EL ORIGINAL PERO CON MUCHÍSIMA MÁS ACCIÓN, Y LA MAGNÍFICA AMBIENTACIÓN DE DUNGEONS &DRAGONS

¿QUIÉN ECHA DE MENOS UN RATÓN?

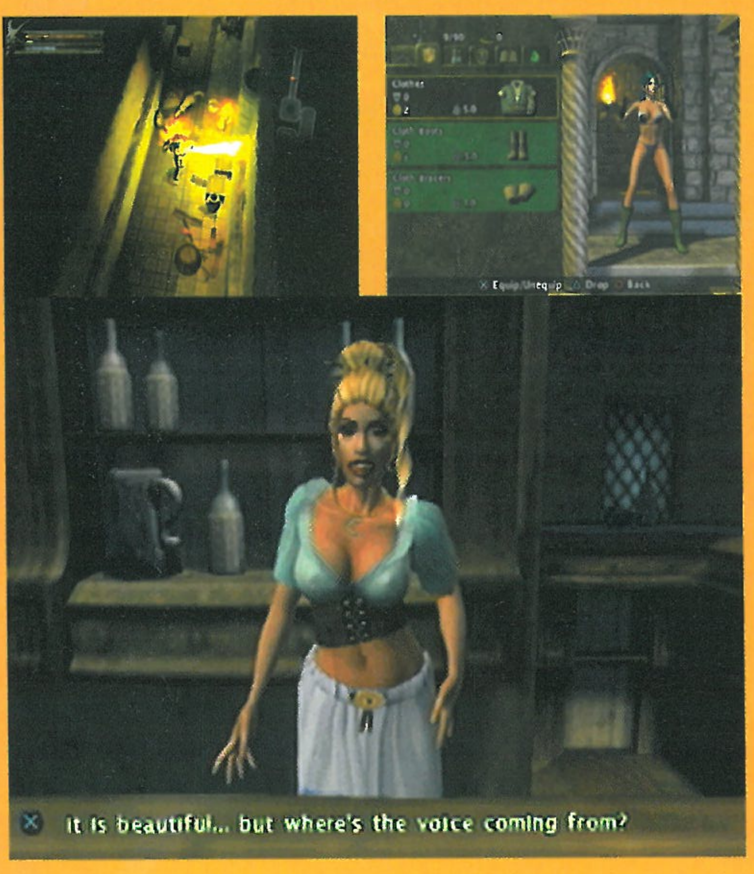
Pues suponemos que el flautista de Hamelín, porque lo que es el usuario de *Dark Alliance*... La verdad es que aunque el *Baldur's Gate* de PC se jugara con ratón, los desarrolladores han conseguido una utilísima interfaz adaptada a nuestro mando de Play 2. Con la cruceta moveremos a nuestro

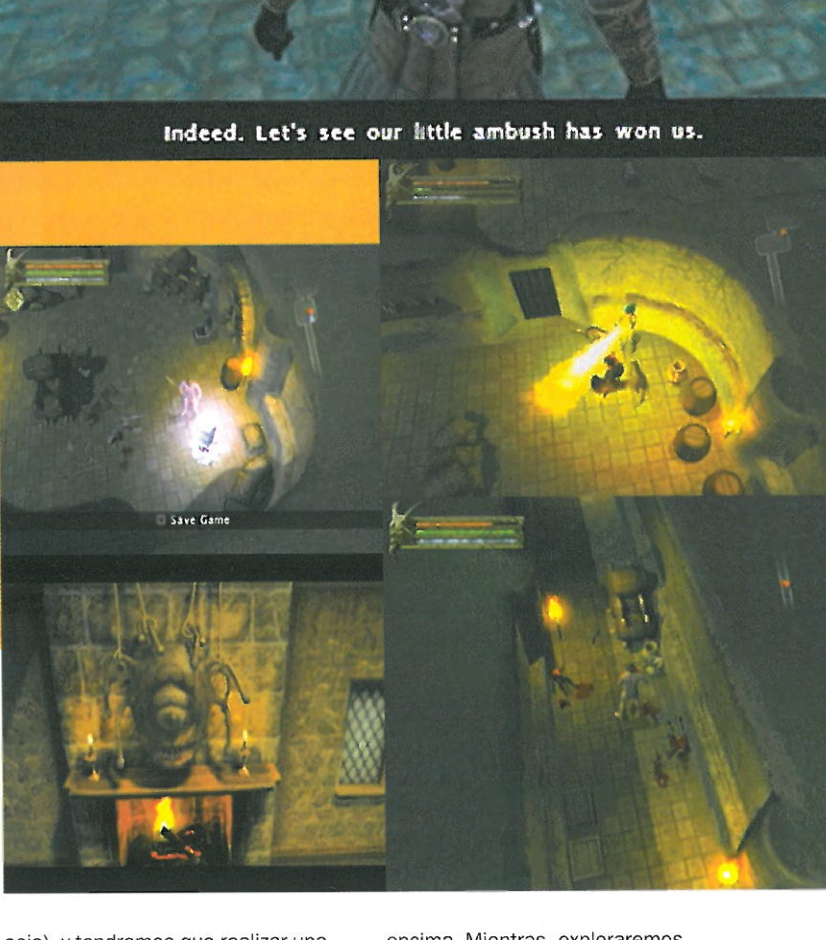


LO QUE HA UNIDO BALDUR'S, QUE NO LO SEPARE EL HOMBRE

¡Un juego de rol que, sin ser on-line, permite partidas multijugador! ¿Dónde se ha visto eso? Pues, por ahora, sólo en *Baldur's Gate: Dark Alliance*, gracias a su increíblemente adictivo modo para dos jugadores. Os aseguramos que engancha lo suyo el competir y colaborar a la vez con nuestro compañero matando monstruos, avanzando niveles y recogiendo poderosos artefactos, mientras procuramos mantener con vida a la pareja. Horas de diversión a espadazo limpio aseguradas.







personaje, con Select tendremos acceso a la pantalla de Estado, Inventario y demás información, y con el resto de botones podremos atacar, interactuar con personajes y objetos, lanzar magia y recuperarnos rápidamente gracias a las pociones. Y todo ello de forma rápida y sin utilizar engorrosos sistemas de menús. Una delicia, en definitiva.

Pero no es éste el único cambio de *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Tan sólo podremos jugar con un único personaje (adiós a los grupos de seis), y tendremos que realizar una misión tras otra mientras se desvela una oscura trama de corrupción, guerras entre ladrones y nigromancia. La trama será más o menos lineal, y nuestro principal cometido será acabar con las enormes cantidades de enemigos que se nos vienen encima. Mientras, exploraremos mazmorras cada vez más grandes, conseguiremos armas y tesoros mágicos y acumularemos experiencia para convertirnos en poderosos guerreros. Como podéis intuir, los desarrolladores han creado un auténtico monstruo: un action-RPG que junta la adictiva mecánica de juegos como *Diablo* (I y II) y la atrayente ambientación de *Baldur's Gate*.

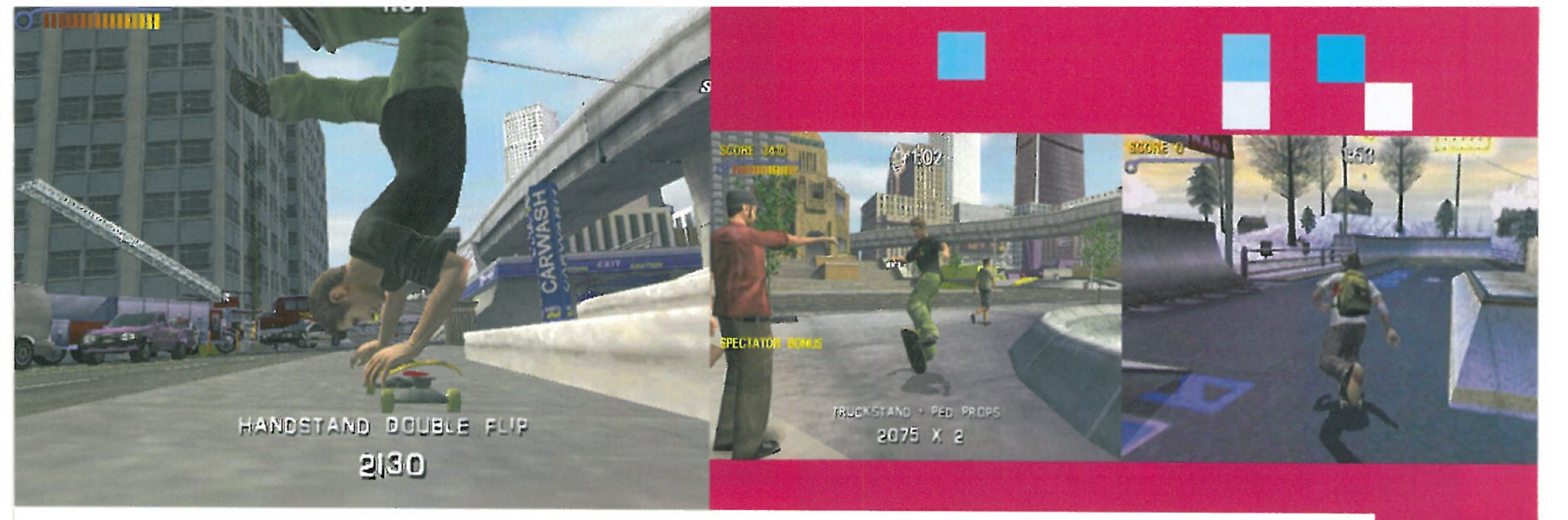
EXPLORAREMOS MAZMORRAS CADA VEZ MÁS GRANDES, CONSEGUIREMOS ARMAS Y TESOROS MÁGICOS Y ACUMULAREMOS EXPERIENCIA PARA CONVERTIRNOS EN PODEROSOS GUERREROS

Todo ello lo disfrutaremos en un juego con una parte gráfica que promete ser de lo mejor que hemos visto en PS2. Nos morderemos la lengua hasta que juguemos a la versión definitiva para hablaros de los increíbles efectos de luz, sombras, polvo y partículas, el notable modelado de personajes y el mejor efecto de agua que hayamos disfrutado jamás. Y es que los usuarios de PlayStation 2 podemos estar de enhorabuena: en breve podremos disfrutar con uno de los mejores action-RPGs que tendrá esta consola en mucho tiempo.

AVENTURA PARA TRES

A diferencia de lo que ocurría en los *Baldur's Gate* para PC, en *Dark Alliance* no podremos crear de cero nuestro personaje definiendo su raza, apariencia, alineamiento profesión o características. En lugar de ello, podremos elegir entre tres personajes bastante clásicos, y que parecen primos lejanos de los protagonistas de *Golden Axe*. Tendremos al humano guardabosques, experimentado arquero; el enano guerrero, un peligro público con un hacha en la mano; y la elegante y sensual hechicera élfica.





TONY HAWK'S PRO SKATER 3

SANGRE EN LA PISTA DE SKATE

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**

Tony Hawk, tal y como manda la tradición, vuelve a casa por Navidad. Los mandamases de Activision se deben estar frotando las manos (y haciendo hueco en sus bolsillos) ante el retorno de una saga que ha revolucionado los juegos deportivos y que ha sido imitada hasta la saciedad. Para que nadie se queje, habrá versiones para todas las plataformas existentes: PS One, PS2, X-Box, GameCube, GBA, GBC y PC. Eso sí, sólo los orgullosos usuarios de la bestia negra de Sony podrán disfrutar de *Tony Hawk's Pro Skater 3* antes que nadie, a finales de año,

LOS ESCENARIOS DE TONY HAWK'S PRO SKATER 3 SON AHORA EL DOBLE DE GRANDES Y TIENEN MAYOR COMPLEJIDAD

mientras que el resto del mundo tendrá que esperar algún mes más.

Los desarrolladores de Neversoft han querido darle una nueva vuelta de tuerca más a la saga, y por ello han aportado un montón de novedades. Dejando a un lado el lógico salto de calidad técnica (que, por otro lado, es de los que dejan con la lengua recogiendo colillas por el suelo), las aportaciones a la jugabilidad hacen de esta tercera parte una experiencia



GRINDEA COMO PUEDAS 2 Y 1/2

Con el papel de los cheques que está gastando Bill Gates para hacerle un hueco en el mercado a su X-Box, podrían empapelarse la mitad de los pisos de nuestra ciudad. Su última adquisición ha sido un cruce mejorado de *Tony Hawk's* y *Tony Hawk's 2* que llevará como título, claro está, *Tony Hawk's Pro Skater 2X*. El juego, que está desarrollando Treyarch, toma la jugabilidad y los escenarios de la segunda parte de la saga, le añade las localizaciones de la primera y le añade tres nuevos niveles exclusivos (incluida, claro está, la lógica mejora gráfica). Un nuevo motivo para envidiar a los futuros dueños de una X-Box, vamos...



distinta a las anteriores. Los escenarios de *Tony Hawk's Pro Skater 3* son ahora el doble de grandes y tienen mayor complejidad. Y lo más interesante, cuentan con un nivel de interactividad estratosférico: los entornos tétricamente vacíos han desaparecido, y ahora una ciudad como Los Ángeles tiene multitud de peatones y de coches circulando,

LA INCORPORACIÓN MÁS DESTACABLE ES UNA NUEVA HABILIDAD LLAMADA 'REVERT' QUE PERMITE ENCADENAR FILIGRANAS EN EL SUELO AL CONJUNTARLA CON LOS 'MANUAL'



LAS DOCE TAREAS DE TONY

Una de las novedades más divertidas que presenta este *Tony Hawk's Pro Skater 3* es la evolución de las tareas. En los dos juegos anteriores, para ganar puntos y desbloquear nuevas pistas había que cumplir las tareas de cada nivel, que solían ser realizar determinada pirueta o hacer determinada acción (todas bastante simples). En esta tercera parte la cosa se complica, ya que algunas de las tareas no son tan sencillas como antes: en ellas hay que aplicar un poco el cerebro (que algunos olvidan que tienen), ya que hay que resolver situaciones de las que no se nos da la solución. Por ejemplo, pararle los pies a un bestiajo tirador de bolas de nieve o ayudar a entrar en casa a un doble del Hombre Alto de la saga *Phantasma*...



dándo a la experiencia de juego mayor sensación de autenticidad.

TONY SE VUELVE INTERNAUTA

Eso no es todo, sino que también se han hecho algunos cambios en los controles que han hecho que la saga vaya a mejor. Por ejemplo, ahora grindear es más fácil gracias a un pequeño indicador que muestra el equilibrio que llevas, y realizar trucos especiales es menos complicado que antes. No obstante, la incorporación más destacable es una nueva habilidad llamada 'revert', que permite encadenar filigranas en el suelo al conjuntarla con los 'manual'.

La gran novedad de *Tony Hawk's Pro Skater 3* es que va a incluir una opción multijugador, on-line y a través de cable i.Link. Además de incluir modos de competición como 'Trick Attack' o 'Graffiti', contará con una especie de *skatepark* gigante donde los jugadores podrán charlar entre ellos, intercambiar ítems e incluso organizar sus propias competiciones... de todas maneras, esto sólo se ha confirmado para la versión estadounidense, así que tendremos que esperar para ver si la copia europea conserva tan atractivo añadido.

MOTO GP2

UNA TEMPORADA DE VÉRTIGO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **DICIEMBRE**

Cuando Namco sorprendió a todo el mundo con un espectacular juego de motos para PS2, nadie en la Redacción podía pensar que era posible mejorar aquella maravilla. Y ahora que su continuación está a punto de llegar a nuestro país y que hemos tenido la ocasión de degustar una beta, no nos queda más remedio que reconocer nuestro error de previsión: *Moto GP 2* será mejor que el original. Así que santigüémonos porque esto parece obra de meigas. Esta segunda parte cuenta con una buena cantidad de novedades. Ahora, además de los clásicos modos Arcade, Season, Time Trial, Challenge y VS se ha añadido uno nuevo denominado Legends que hará las delicias de los aficionados más veteranos: participaremos en una carrera contra leyendas del motociclismo como Kevin Schwantz, Roberts (padre), Rainey y Doohan. Por otro lado, aumenta el número de circuitos hasta llegar a la decena de manera que la modalidad campeonato será más larga. Los trazados presentes son los de Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington, Motegi, Catalunya, Assen, Lemans, Mugello y Sachsenring. El adictivo modo Challenge ahora está formado por 72 pruebas que podremos superar con medallas de bronce, plata u oro para conseguir jugosos extras en forma de fotografías o nuevos pilotos.

EL ADICTIVO MODO CHALLENGE AHORA ESTÁ FORMADO POR 72 PRUEBAS QUE PODREMOS SUPERAR CON MEDALLAS DE BRONCE, PLATA U ORO PARA CONSEGUIR JUGOSOS EXTRAS EN FORMA DE FOTOGRAFÍAS O NUEVOS PILOTOS

POCAS MEJORAS PARA EL MEJOR

¿Qué sentido tendría variar la extraordinaria jugabilidad o las realistas animaciones del primer *Moto GP*? Los chicos de Namco han decidido mantener intactos ambos elementos para segura alegría de quienes ya disfrutaron con la primera





GRÁFICAMENTE NO SE APRECIAN GRANDES CAMBIOS POR LO QUE MOTO GP 2 SEGUIRÁ MANTENIENDO EL IMPACTANTE ASPECTO VISUAL DE SU PREDECESOR

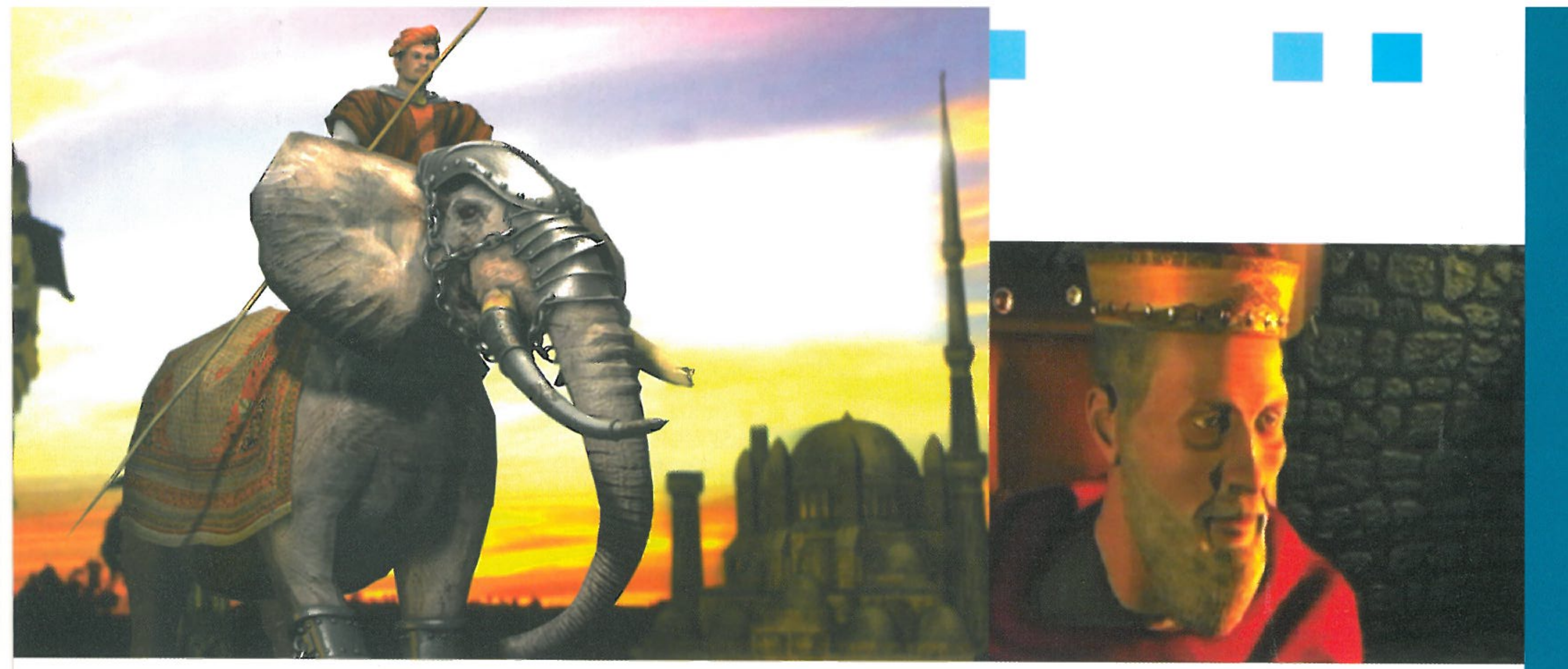


LLUEVE SOBRE MOJADO

Ahora es posible disputar carreras con el pavimento mojado y con nula visibilidad por culpa de la lluvia. Os avanzamos que cuando utilizamos el punto de vista en tercera persona, el efecto del agua no está muy logrado. Sin embargo, si optamos por la perspectiva subjetiva la pantalla se distorsiona espectacularmente debido a las gotas de agua que empañarán nuestra visión. Además, hay que tomar las curvas con muchísimas precauciones en el modo Simulación, ya que cualquier inclinación excesiva comportará una caída segura. Así que si quieres un reto difícil, intenta ganar una carrera con la opción Lluvia activada. Aunque más te vale entonces cambiar el mono por un albornoz.

parte. Tampoco han cambiado los dos puntos de vista (exterior y subjetivo) originales y las repeticiones de las carreras no han perdido un ápice de espectacularidad. Se sigue manteniendo la posibilidad de optar por un estilo de juego Arcade y otro de simulación, y es posible disputar carreras a pantalla partida con algún amigo. Gráficamente no se aprecian grandes cambios por lo que *Moto GP 2* seguirá manteniendo el impactante aspecto visual de su predecesor. Aunque esto también quiere decir que resultará imposible ver alguna forma absolutamente redonda, y que ruedas y cascos seguirán careciendo de ese acabado impecable que todos los usuarios de PS2 ansiamos en un buen juego. Ni siquiera *Moto GP 2* se libra (por ahora) del desagradable efecto de dientes de sierra tan característico de los títulos de PS2. Si todo lo que has leído no te acaba de convencer, quizá sí lo haga la presencia sobre el asfalto de los actuales pilotos del campeonato del mundo de 500cc Valentino Rossi, Kenny Roberts (hijo), Loris Capirosi, Max Biaggi, Álex Barros, Tohru Ukawa o los españoles Álex Crivillé, Carlos Checa y Sete Gibernau. Namco ha vuelto a acertar dando a los aficionados al motociclismo todo lo que le faltaba al primer *Moto GP*.





AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

SIGUE AL LÍDER

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MICROSOFT**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

Algunas personas han nacido para ser dirigentes, y otras se ganan el derecho acurrucándose ante un PC hasta altas horas de la madrugada, haciendo que cientos de figurillas avancen con dificultad y mueran al compás de los clics de un botón. El género de la estrategia en tiempo real (ETR) es apropiado para el ordenador personal. Este aparato cuenta con un ratón para atraer la atención de nuestros sufridos sujetos y un teclado para introducir los atajos que les hagan edificar, recolectar material y cometer genocidios. Qué suerte, pues, que no sólo el ETR multiventas para PC *Age of Empires II* vaya a llegar a la PS2, sino que además sea compatible con un ratón y un teclado USB para que hasta cuatro jugadores puedan conectarse entre sí y sometan a sus individuos a una vida de cultivo, caza e incluso incursiones al territorio enemigo.

AGE OF EMPIRES II SERÁ COMPATIBLE CON UN RATÓN Y UN TECLADO USB PARA QUE HASTA CUATRO JUGADORES PUEDAN CONECTARSE ENTRE SÍ

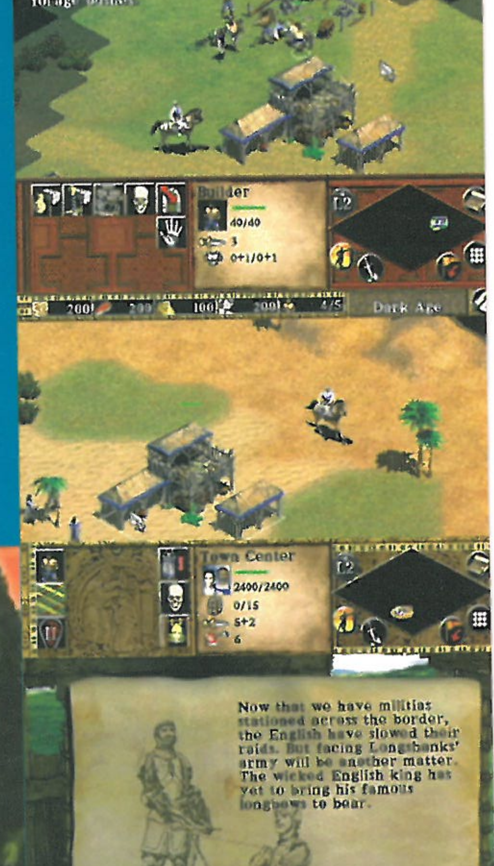
LA ESTRATEGIA DEL GANADOR

Ya habíamos visto este tipo de género en la PSone, en títulos como *Command & Conquer*, *KKND: Krossfire* y el más bien decepcionante *Dune 2000*, pero

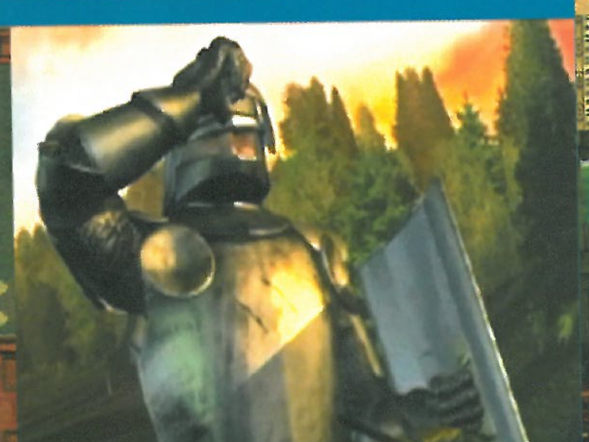












ES LA VERTIGINOSA PROFUNDIDAD DE AOE LO QUE LLEVA SU JUGABILIDAD A UN TERRENO CERCANO A CLÁSICOS DE LA ESTRATEGIA POR TURNOS COMO CIVILIZATION

LA CAÍDA DEL IMPERIO PECERO

Cuando se trata de juegos de estrategia, no cabe duda de que el PC es el indiscutible rey, debido sobre todo a la disposición de teclado y ratón. Pero he aquí que llegan la PS2 y sus puertos USB. ¿Qué significa eso para el estratega consolero? Pues, en esencia, que seguramente veremos a más y más desarrolladores probando suerte en el mercado de nuestra máquina negra (la de afeitar no, la otra). Ahora que ya tenemos aquí *Monkey Island*, y que *Commandos 2* está en camino, parece que los géneros que definían el mercado del PC empiezan al fin a pasearse por nuestros pagos. ¡Viva la estrategia en consola!



nunca habíamos podido hacer de Dios por un rato gracias a un juego tan detallado y fácil de usar. Además de reunir materiales de construcción y comida, mejorar nuestras unidades, levantar cuarteles y asediar ciudades enemigas, tendrás que mantener relaciones diplomáticas y de libre comercio o enfrentarte a hambrunas y sangrientas guerras del todo innecesarias. Es la vertiginosa profundidad de *AOE* lo que lleva su jugabilidad a un terreno cercano a clásicos de la estrategia por turnos como *Civilization*. Teniendo en cuenta que el *Age of Empires* original aún se asoma por los PCs de nuestra Redacción en las pausas para el almuerzo (menos en el de Holybear, que necesita las dos horas enteras de su pausa para acabarse su mariscada con callos diaria), es muy posible que Konami tenga entre manos un gran producto, y que haya apostado a un caballo ganador. Un consejo para los más avispados amantes de la estrategia: ¡haceos con unos periféricos USB ya!





PARAPPA THE RAPPER 2

EL BAILE DEL PERRITO 2.0

¡ESTO PROMETE!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NANAONSHA**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **ENERO 2.002**

PARAPPA REGRESA CON MÁS FUERZA Y SURREALISMO QUE NUNCA JUNTO A VIEJOS CONOCIDOS COMO EL MAESTRO CEBOLLETA, EL OSO PJ DJ O KATY THE KAT

Vuelve el rapero más perro, con más estilo y que ha provocado más risas con sus situaciones surrealistas y actuaciones payasiles (lo sentimos por los fans de Eminem; hay quien le supera). Por supuesto nos referimos al único e irrepetible 'raperro' PaRappa, quien junto a la oveja Lammy es toda una institución en lo que a juegos musicales en PlayStation se refiere. Después de arrasar en Japón este verano (donde es un auténtico fenómeno de masas), nuestro can favorito nos va a deleitar dentro de poco en Europa con *PaRappa the Rapper 2*. Y regresa con más fuerza y surrealismo que nunca junto a viejos conocidos como el maestro Cebolleta, el oso PJ DJ o Katy the Kat, y nuevas caras como las de un gurú Hormiga, un pulpo peluquero o el siniestro Coronel Fideos. ¡Bienvenidos al Delirio con mayúsculas, amigos!.

¡TU SÍ TIENES RITMO!

Después de jugar con la versión japonesa de *PaRappa the Rapper 2*,

hemos llegado a la conclusión de que Masaya Matsuura, el genio creador de la serie *PaRappa*, debe tener mucha pasta. Pero muchísima pasta. Tanta, que suponemos que debe haber cogido un empacho de ella y ahora le tiene algo de manía a tan sano alimento, ya que el argumento de *PaRappa the Rapper 2* gira en torno a una espeluznante invasión de fideos. Las hamburguesas se convierten en fideos, hay ejércitos armados con pistolas automáticas disparafideos, el cabello de las 'personas' del juego se transforma en fideos con forma de melenas afro... La misión de PaRappa será, como siempre, rapear a través de ocho delirantes fases para descubrir quién se esconde detrás de esta invasión (¿será Fideo Castro? ¿o tal vez Fideo Kojima?), y convencerle de que hay más alimentos buenos en el mundo aparte de la pasta cocida.

La mecánica del juego sigue siendo a grandes rasgos la misma de siempre: acompañados de un 'maestro' que cantará y bailará junto a PaRappa, tendremos que pulsar una secuencia de botones en el momento adecuado, mientras seguimos el ritmo de una melodía. Eso sí, en esta ocasión será más importante que nunca tener un buen sentido de la improvisación si queremos alcanzar puntuaciones más allá de lo mediocre. El estilo gráfico sigue siendo el mismo de los anteriores, mostrando personajes y escenarios planos como el encefalograma de nuestros redactores. Aunque en esta ocasión, tienen mucha mayor resolución, el juego utiliza una paleta de colores más amplia aún, y es capaz de poner en pantalla cantidades ingentes de personajes distintos. La música de la gris de Sony tuvo nombre propio, nombre que ahora la PlayStation 2 quiere seguir manteniendo con un futuro bombazo como éste: PaRappa.

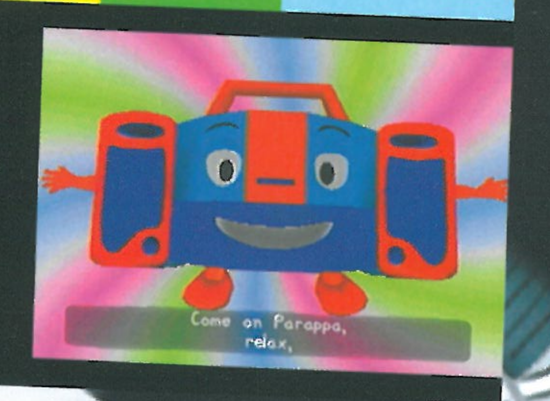
LA MECÁNICA DEL JUEGO SIGUE SIENDO A GRANDES RASGOS LA MISMA DE SIEMPRE: ACOMPAÑADOS DE UN 'MAESTRO' QUE CANTARÁ Y BAILARÁ JUNTO A PARAPPA, TENDREMOS QUE PULSAR UNA SECUENCIA DE BOTONES EN EL MOMENTO ADECUADO

PARAPPA 48K

Una de las fases más delirantes es aquella en la que PaRappa debe introducirse en un antiguo videojuego basado en la mecánica de *Pong*, en el que deberá acabar con la avalancha de fideos asesinos (¡no! ¡fideos por todas partes!) que utilizan sus enemigos como munición. La fase de por sí ya tiene unos gráficos prehistóricamente divertidos (por no hablar de la chirriante músiquita). Pero conforme fallemos, el aspecto visual bajará de calidad hasta alcanzar el de una birriosa consola a manivela, tipo Atari 2600.

LA RADIO QUE ESCUCHAS (Y TOCAS)

Antes de cada fase, una especie de radiocasete llamado Box Boy nos animará a entrenar con una o dos de las líneas más difíciles que hay en la canción siguiente. Al principio es útil y curioso, después se hace algo incómodo para al final convertirse en un auténtico agobio, algo que podemos solucionar pulsando simplemente Start para deshacernos de él.





GUILTY GEAR X

UN ESPECTÁCULO EN DOS DIMENSIONES

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ARC SYSTEM**
EDITOR **SAMMY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

Un año y medio le ha costado a PlayStation 2 el tener su primer juego de lucha en dos dimensiones ¡y en breve, llegará al territorio europeo! Estamos hablando de *Guilty Gear X*, la secuela de un magnífico beat'em-up que nos maravilló con su calidad en PS One, y que después de su paso triunfal por los arcades y la Dreamcast, aterriza en los 128 bits de Sony. Y además llega con suficientes argumentos para callar los rumores que decían que la Play 2, con sus limitados 4 megas de memoria de vídeo, no podía hacer juegos de lucha en 2D en condiciones (dado que los sprites, los 'dibujos' de este tipo de títulos y sus animaciones ocupan un montón de memoria). Y es que parece que los chicos de Arc System han conseguido comprimir en esa limitada memoria unos gráficos con una resolución y una fluidez de movimientos envidiables, y que en absoluto desmerecen a los de la versión de Dreamcast (una versión que, por cierto, nunca verá la luz fuera de Japón... ¡Oooooh!).

LOS CHICOS DE ARC SYSTEM HAN CONSEGUIDO UNOS GRÁFICOS CON UNA RESOLUCIÓN Y UNA FLUIDEZ DE MOVIMIENTOS ENVIDIABLES

EL AUTÉNTICO ESTILO DE LUCHA

Los llamados 'Gears' son armas biológicas con amplias capacidades de combate y mortíferas facultades de destrucción (para entendernos, un Terminator que tenga mala leche en lugar de aceite lubricante). Después de la eliminación del último de ellos en el primer *Guilty Gear*, se ha descubierto la presencia de otro









peligroso elemento. Es por ello que se organiza un nuevo torneo para acabar con él, torneo al que acuden los más insólitos personajes del primer título y algunas nuevas caras.

En la versión previa que hemos recibido en *PlanetStation*, casi completa, hemos podido disfrutar con un beat'em-up que combina a partes iguales estilo, clase y diversión. Los luchadores utilizan armas para atacar, que van desde las elegantes espadas de Sol y Ky Kiske, hasta las cadenas de Axel, el cabello (sí, habéis leído bien) de Millia o el bisturí gigante de Faust. Podremos ejecutar golpes como elegantes espadazos, espectaculares saltos envueltos en llamas o ataques de delfines y ballenatos, todos ellos acompañados de maravillosos efectos de luz y pirotecnia variada. Y por supuesto, todos los luchadores podrán utilizar una de las técnicas más curiosas vistas en un juego de lucha, y que hizo famosa a su primera parte: el Ichikegi Hissatu. O lo que es lo mismo, cómo matar ¡de un solo golpe! a nuestro rival. Ahora no será tan fácil realizarlo, ya que primero tendremos que llenar una barra de golpes especiales, y hacer una combinación de botones en el momento adecuado. Esta 'muerte instantánea' es uno de los muchos alicientes que conseguirá que los amantes de los beat'em-ups se enganchen, a ritmo de frenético heavy metal, a la versión definitiva de este furioso título.

HEMOS PODIDO DISFRUTAR CON UN BEAT'EM-UP QUE COMBINA A PARTES IGUALES ESTILO, CLASE Y DIVERSIÓN

¿DE QUÉ ME SUENAS TÚ?

¿Se les está acabando la imaginación a los diseñadores de personajes? Nos gustaría pensar que no, pero en *Guilty Gear X* hay personajes sospechosamente 'parecidos' a otros colegas de videojuegos. Os ofrecemos unos ejemplos para que juzguéis por vosotros mismos.

POTEMKIN/JUGGERNAUT (*X-MEN VS. STREET FIGHTER*):

Los dos tienen unos brazos como vigas, dedos como chistorras, y pegan unos ganchos de derecha que harían orgulloso al mismísimo Popeye.

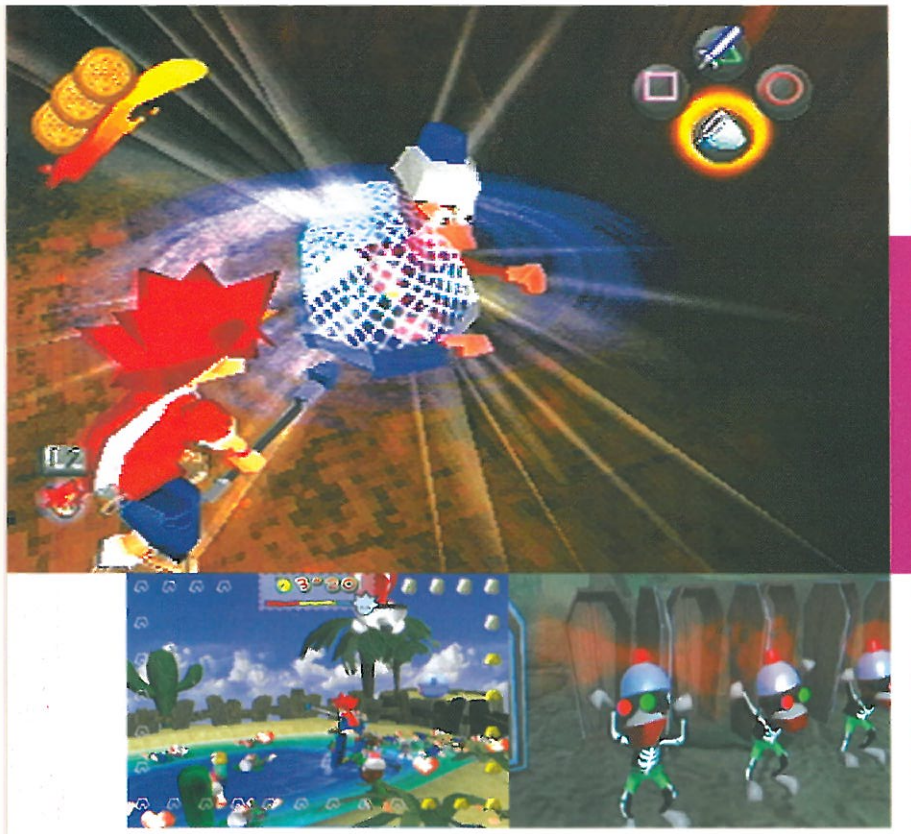
BILLY KANE (SAGA *FATAL FURY* Y *KOF*)/AXEL:

El caso más evidente de 'gemelización': cadenas como arma, pañuelo en la cabeza, pose macarra, fervor por la bandera inglesa...

DIMITRI (*DARKSTALKERS*)/ZATO:

Dos 'vampiros' elegantes y con mucha clase. Lo que no queda claro es quién ha chupado la sangre a quién para ser tan parecidos...







APE ESCAPE 2001

TRAPOS SUCIOS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Unos micos que llevan bombillas en la cabeza y ropa interior de diseño en sus peludas ingles se han escapado a una serie de mundos temáticos. Esto les resultará bastante familiar a los que jugaran al primer *Ape Escape*, y de hecho lo es hasta cierto punto. Pero en esta ocasión, en lugar de atrapar a estos macacos fugitivos con una enorme red, deberemos birlarles los calzoncillos. Dichos calzones forman entonces un tendedero que nos irá detrás, y deberemos llevarlos a una inmensa lavadora para dejarlos limpios. A nuestros hirsutos primos no les gusta ir por ahí haciendo repicar 'los cascabeles' y están ansiosos por recuperar sus taparrabos, así que no les acerques demasiado la colada o te los mangarán y se volverán a encaramar a cualquier sitio para no seguir pasando vergüenza. Recoge un número determinado de estas prendas y el nivel estará completo, pero a la idea básica de aspirar los calzoncillos se unen otras pequeñas estratagemas. Tu aspiradora no sólo

PODREMOS ASPIRAR A MUCHOS MACACOS A LA VEZ, ATRAERLOS A LA MÁQUINA MIENTRAS INTENTAN HUIR CON DESESPERO Y ACTO SEGUIDO APAGAR EL APARATO

EL ORIGEN DE LAS ESPECIES

En el ya lejano verano de 1999 te presentamos el primer *Ape Escape*, posiblemente el primer juego que requería el uso de un controlador Dual Shock. El stick de la mano izquierda regía el movimiento de tu personaje, y el derecho te permitía lanzar una red en cualquier dirección. Las redes no eran el único instrumento a tu disposición, ya que enseguida podías obtener una porra, un tirachinas, un radar de monos e incluso un 'hula-hop'. Tanto mimo y cuidado que pusieron en los controles del juego, ¡y ninguno ha subsistido en *2001*! En fin... *Ape Escape* está disponible en la gama Platinum desde hace tiempo, así que hazte con él ya.





sirve para chupar ropa interior, también funciona con los monos.

MALTRATO A LOS ANIMALES

A ver, los del fondo que se calmen, que no estamos sugiriendo que esto sea un atentado contra la naturaleza en plan simiesco. A lo que nos referimos es a que podremos aspirar a muchos macacos a la vez, atraerlos a nuestra máquina mientras intentan huir con desespero y acto seguido apagar el aparato. Entonces saldrán despedidos desde tu aspiradora como bolas de cañón. Puesto que nos movemos en un ambiente de dibujos animados, hasta podremos lanzarlos hacia arriba, por encima de los objetos, contra las paredes (y unos contra otros) e incluso hacerles volar a ras de agua. Esto no es sólo un recurso humorístico, sino también un componente principal de la mecánica del juego que permite aturdir a monos de difícil acceso, romper huevos llenos de calzoncillos (ejem) e incluso destruir ataúdes que alojan todavía más ropa interior.

A NIVEL GRÁFICO NO SUPONE NINGÚN SALTO ADELANTE, Y HAY VECES EN LAS QUE NO SERÍA EXTRAÑO QUE TE PARECIERA ESTAR JUGANDO A UN PLATAFORMAS DE N64 CON UNA EXPANSIÓN DE ALTA RESOLUCIÓN





Quede claro que esto es *Ape Escape 2001*, no *Ape Escape 2*. Ésta es una aclaración importante que puede ayudar a explicar una o dos cuestiones perturbadoras. A nivel gráfico no supone ningún salto adelante, y hay veces en las que no sería extraño que te pareciera estar jugando a un plataformas de N64 con una expansión de alta resolución. Si a eso le añadimos la simplicidad del diseño del juego, *2001* da más la impresión de estar construido a partir de ideas de los desarrolladores para el original, que de tratarse de una inspiración reciente. Sin los elementos de sigilo y el novedoso sistema de control del primer *Ape Escape*, lo que nos queda es un buen juego que tiene más en común con títulos de combate en una pantalla como *Poy Poy* y *Bomberman* que con la perfección plataformera característica del primer juego.

MONO DE MONO

El único problema de verdad que hemos encontrado con el texto japonés del juego conseguido de importación es que no tenemos ni la más remota idea de por qué razón, cada pocos niveles, sale un minijuego en el que tienes que colocar monos en unas duchas y, de vez en cuando, en unas descomunales cazuelas en ebullición. Respuestas a nuestra dirección habitual, por favor.







BURNOUT

CUATRO RUEDAS Y UN DESTINO

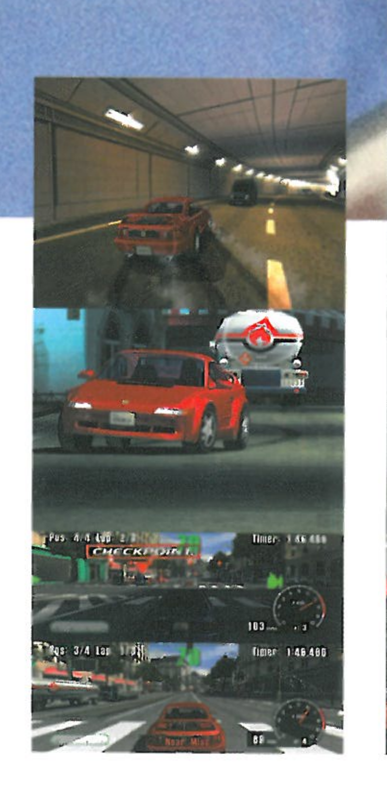
¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRITERION GAMES**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **DICIEMBRE**

La velocidad de *Ridge Racer* + la competitividad de *Need for Speed* + la agresividad de *Radikal Bikers*. Esta interesante mezcla de juegos de conducción es una de las maneras más ajustadas que hemos encontrado para definir a *Burnout*, un arcade de velocidad que, en breve, tendrá PlayStation 2. Aunque hace muy poco que se sabe de la existencia de este juego, por fin hemos tenido la oportunidad de ponerle las manos encima. Y después de unas cuantas partidas, podemos afirmar que estamos ante uno de los títulos más rápidos, furiosos y divertidos que podremos disfrutar en 128 bits.

DESDE EL PRIMER MOMENTO CUALQUIERA PUEDE JUGAR CON ÉL SIN TENER QUE SER UN EXPERTO CONDUCIENDO 'GRANDES TURISMOS'

Nuestro objetivo es muy sencillo: disputar carreras en circuitos mayoritariamente urbanos e intentar quedar primeros. Algo tan simple que hasta da rabia. Pero es que precisamente es la simpleza de su concepción lo que hace grande a *Burnout*, ya que desde el primer momento cualquiera puede jugar con él sin tener que ser un experto conduciendo 'grandes turismos', ni devanarse los sesos pensando en qué circuito correr ni qué ruedas poner a







nuestro vehículo favorito. Asimismo, el manejo de los coches es muy sencillo y nada realista, cosa que nos permite dar desde exagerados acelerones hasta coger curvas derrapando a altísimas velocidades. Adrenalina pura.

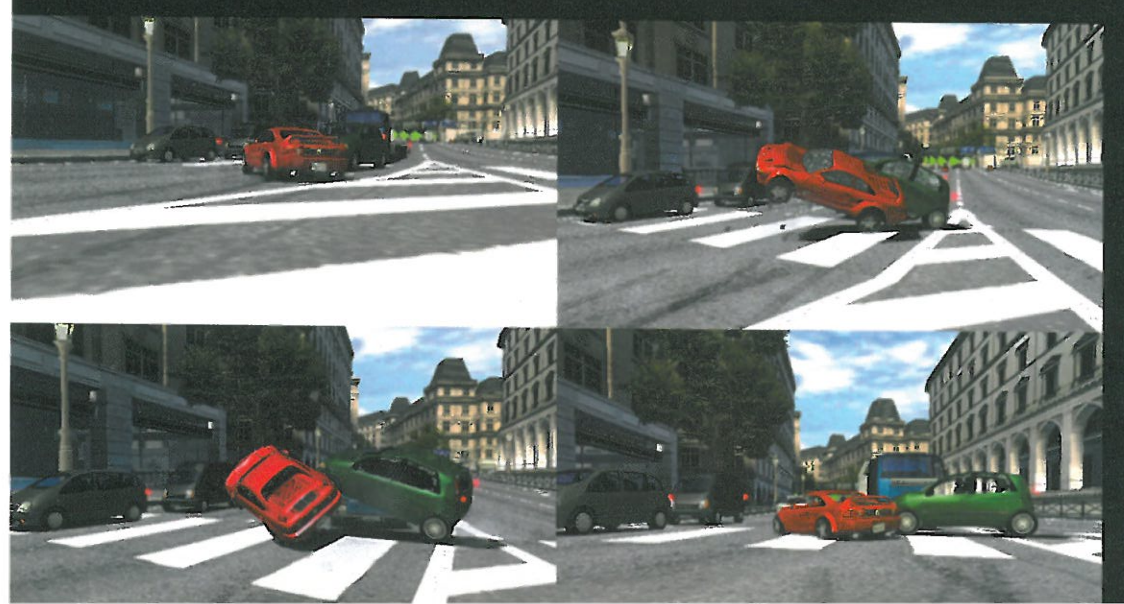
RÁPIDO Y FURIOSO (Y ALGO SUICIDA, TAMBIÉN)

Además de poder conducir con diversos modelos de deportivos, también tendremos la oportunidad de manejar enormes vehículos como autobuses o camiones. Y en esta ocasión el tamaño (de estos vehículos) SÍ que importa, ya que las carreteras por las que nos movamos estarán plagadas de tráfico real. En cada 'circuito' podremos encontrar hasta 300 vehículos distintos, y el conductor de cada uno de ellos puede reaccionar de diversas maneras ante nuestra temeraria conducción: apartándose con reflejos felinos, seguir su camino, quejarse tocando el claxon, o incluso ponerse nerviosos y tirarse encima nuestro, provocando aparatosos accidentes de tráfico. Es importante tener en cuenta estas reacciones, ya que en *Burnout* se nos premiará con un valioso turbo por hacer el burro al volante (ir en dirección contraria, saltarnos semáforos, hacer espectaculares derrapes). Esperamos que este veloz arcade sea igual de rápido en llegar a las tiendas de nuestro país (si todo va bien, estaréis disfrutándolo para antes de Navidades), porque lo cierto es que es un título bastante atractivo.

ADEMÁS DE PODER CONDUCIR CON DIVERSOS MODELOS DE DEPORTIVOS, TAMBIÉN TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE MANEJAR ENORMES VEHÍCULOS COMO AUTOBUSES O CAMIONES

¡REPETIMOS!

Con *Burnout* podremos disfrutar con la repetición de los choques más brutales y mejor recreados que hemos visto en mucho tiempo. Cuando nos demos una buena torta (algo más habitual de lo que parece a primera vista) el juego nos ofrece la posibilidad de recrearnos repitiéndola una y otra vez utilizando para ello una gran cantidad de cámaras. Como muestra, estas lamentables maniobras, más propias de un anuncio de la DGT que de una revista de videojuegos de la calidad (ejem, ejem) de *PlanetStation*.



SHADOWMAN THE 2ECOND COMING

MALA SOMBRA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

Mike Le Roi ha vuelto, y parece que tiene que ocuparse de unos asuntillos pendientes. El primero de ellos, ser protagonista un juego que sea bastante mejor que el primer Shadowman. Y además con razón, ya que, si bien era pasable en la N64 y muy bueno en PC y Dreamcast, la versión PlayStation era mala a conciencia. Por suerte esta nueva entrega aparecerá en PlayStation 2, de modo que no debería haber excusas para volver a sufrir unos personajes denticulados e incontrolables y un promedio de cuadros ridículo.

En su nueva aventura como matón vudú, Mike recibe la colaboración del impedido investigador privado Thomas Deacon. Juntos deben evitar que una raza de demonios humanoides haga volver a su líder de la tumba para que traiga la destrucción de la civilización entera. Los diseñadores del juego afirman haber enfocado *2econd Coming* como una película, poniendo el énfasis en sumergir al jugador en la historia mediante una buena caracterización y recursos cinematográficos, para luego dejarlo atónito cuando la tensión acumulada cambie de repente a una acción frenética. Del original nos encantó la mezcla de los escenarios húmedos y malsanos que presentaba el mundo real y el *look* industrializado del lado de los muertos, y fue una auténtica lástima que eso no se explotara como es debido en PlayStation. Esta vez, Nick Bagley, de Acclaim Studios, asegura que agarrarán la PS2 y "estrujarán toda su potencia hasta que sangre". Esperemos que lo diga en serio, o alguien lo pagará muy caro (¿dónde dejamos aquel muñeco vudú tan mono que guardamos para ocasiones especiales...?).

LOS DISEÑADORES DEL JUEGO AFIRMAN HABER ENFOCADO 2ND COMING COMO UNA PELÍCULA, PONIENDO EL ÉNFASIS EN SUMERGIR AL JUGADOR EN LA HISTORIA MEDIANTE UNA BUENA CARACTERIZACIÓN



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET
SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N31 Especial Kojima Team: Previa Metal Gear Solid 2. Análisis Z.O.E. reportaje especial Kojima Team Previews: Quake III Análisis: Vanishing Point, Street Fighter EX 3 Guías: Final Fantasy IX (2ª parte)

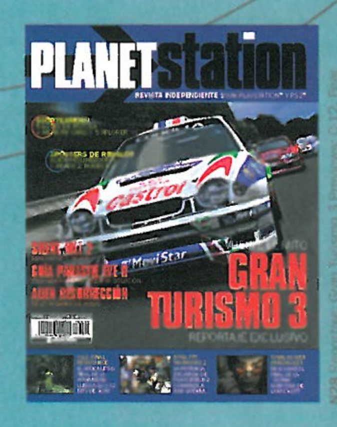



N30 Previews: Alone in the Dark: The New Nightmare, Onimusha: Warlords Z.O.E Análisis Fear Effect 2: Retro Helix, Shadow of Memories, ISS Pro Evolution 2 Guías: Final Fantasy IX (1ª parte)



N29 Reportaje: Final Fantasy Previews: ISS Pro Evolution 2, The Bouncer Análisis: The Legend of Dragoon, Moto GP, Kessen Guías: TimeSplitters, Alien: Resurrección Especial DVD: Una consola de Cine





N28 Reportaje: Gran Turismo 3 Previews: C-12, Fear Effect: Retro Helix, Soul Reaver 2 Análisis: Alien Resurrección, Dynasty Warriors 2, SSX Guías: Tomb Raider Chronicles (2ª Parte), Parasite Eve II, ISS



N32 Especial Digimon World (Guía + Análisis) Previews: Alone In The Dark, Resident Evil: Code Veronica Complete, Devil May Cry Análisis: Toy Story Racer, Star Wars Starfighter, Street Fighter EX 3, Quake III: Arena Guía: Koudelka



N33 Especial E3 2001 Previews: Gran Turismo 3 A-Spec, Power Diggerz Análisis: Alone in the Dark: The New Nightmare, El Emperador y sus Locuras, Crazy Taxi, Unreal Tournament, The Bouncer Guías: Fear Effect 2: Retro Helix, Star Wars: Starfighter



N34 Especial Cine y Videojuegos Previews: Perro & Lobo, Esto es fútbol 2002 Análisis: Drácula: El último santuario, Freestyle Scooter, Onimusha Warlords, Bloody Roar 3, Red Faction, Fur Fighters, Ring of Red Análisis y guía de Gran Turismo A-Spec



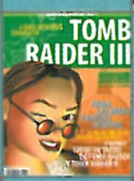

N35 Especial Final Fantasy X Especial Tekken 4 Previews: Spiderman 2, Klonoa 2, Twisted Metal Black, Time Crisis 2, Silent Hill 2 Análisis: Perro y Lobo, Breath of Fire IV, La Fuga de Monkey Island, NBA Street Segunda parte de la Guía de Gran Turismo 3

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

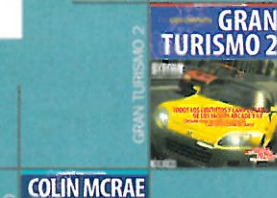
RESIDENT EVIL 2



TOMB RAIDER III



GRAN TURISMO 2



RESIDENT EVIL 3



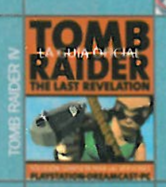
COLIN MCRAE 2.0



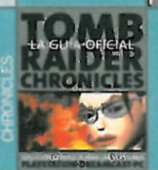
MEDIEVIL 2



TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES

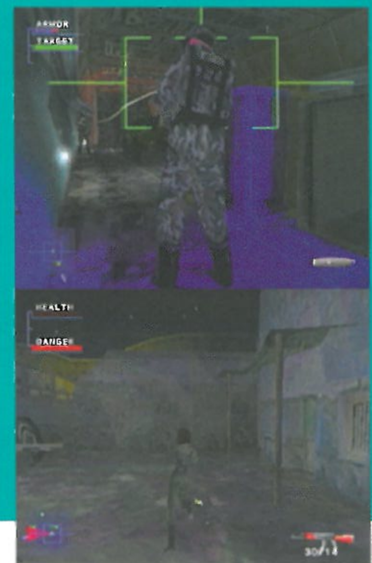


FINAL FANTASY IX



NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.





SYPHON FILTER 3

UN PASITO *P'ALANTE*, UN PASITO *P'ATRÁS*

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **SONY BEND**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

La PS One se está quedando huérfana de títulos atractivos (sólo hay que echar un ojo al sumario de esta santa revista para ver que casi todos los bombazos son para PS2). Es por ello que Sony ha querido seguir apostando un poco más por su antigua consola, y ha decidido que sólo sus usuarios puedan disfrutar de la tercera parte de las aventuras de Gabe Logan. Y si de esta manera se aprovecha un poco más el motor gráfico creado expresamente para la saga antes de tener que reformarlo de arriba a abajo para la bestia negra de Sony, pues mejor que mejor.

Esta secuela de *Syphon Filter* se sitúa cronológicamente justo después del anterior juego. Logan y Lian Xing son juzgados por su actuación durante los hechos vividos durante la primera secuela, así que se ven obligados a defenderse exponiendo su punto de vista sobre sus actuaciones ante un representante de 'La Agencia'. Este punto de partida es aprovechado por los desarrolladores de Sony Bend (antes conocidos como Eidetic, los creadores de la saga) para usar una estructura similar a la de *Tomb Raider Chronicles*: mediante *flash-backs*,

MEDIANTE FLASH-BACKS, VAMOS CUMPLIENDO MISIONES A LO LARGO DE LA FRANJA TEMPORAL QUE VA DESDE 1984 HASTA LA ACTUALIDAD





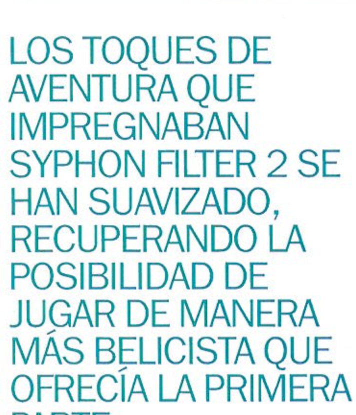
LA SOMBRA DE SNAKE ES ALARGADA

Por si las aventuras de Gabe Logan no le debían ya lo suficiente al magnífico *Metal Gear Solid*, ahora se le añade una deuda más con la inclusión en *Syphon Filter 3* de una serie de minijuegos que tienen un sospechoso parecido con las VR Missions del juego de Hideo Kojima. En realidad, se trata de pequeñas misiones que van desde eliminar a todos los personajes del escenario escogido sin que te vean, a cubrir a un desactivador de explosivos mientras éste hace su trabajo. Conforme vayas cumpliendo misiones puedes ir desbloqueando nuevos niveles de dificultad y nuevas misiones. El colmo de la originalidad...

cumpliremos 18 misiones a lo largo de la franja temporal que va desde 1984 hasta la actualidad.

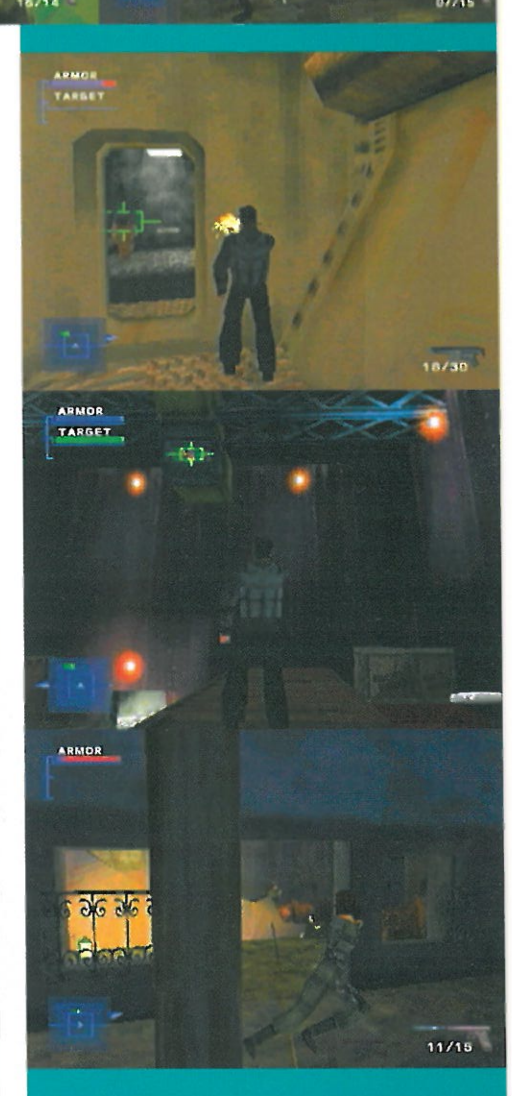
LOGAN TEXAS RANGER

Como es habitual en la saga, podremos actuar en la piel de varios personajes distintos. A los habituales Logan y Lian Xing, se les unen en la aventura el químico Lawrence Mujani, la doctora Elsa Weissinger e incluso la difunta Teresa Lipan. Además de esta ampliación de la plantilla de protagonistas, encontramos otro cambio importante. Y es que en esta ocasión los toques de aventura que impregnaban *Syphon Filter 2* se han suavizado, recuperando la posibilidad de jugar de manera más belicista que ofrecía la primera parte, para regocijo de los fans de Chuck Norris y demás.



LOS TOQUES DE AVENTURA QUE IMPREGNABAN SYPHON FILTER 2 SE HAN SUAVIZADO, RECUPERANDO LA POSIBILIDAD DE JUGAR DE MANERA MÁS BELICISTA QUE OFRECÍA LA PRIMERA PARTE

En lo que no habrá grandes cambios es en la parte gráfica: si hay algo por lo que no se caracterice la saga *Syphon Filter* es por sus saltos técnicos de juego a juego (es lo que tiene usar siempre el mismo motor), y esta tercera parte no será una excepción. Vuelven los personajes de formas rectilíneas, los horizontes estudiadamente oscurecidos y las masas de píxeles por doquier. Mucho nos tememos que para ver la primera gran evolución de las aventuras de Gabe Logan tendremos que esperar a que dé el salto a PS2... y si no, que se lo pregunten a una tal Lady Lara Croft.





LAS ESTRELLAS SON LAS ARMAS

En sintonía con el retorno al toque más belicista de este *Syphon Filter 3*, los desarrolladores de Sony Bend han decidido aumentar la potencia de las armas del juego. Entre ellas destaca un Táser remozado que haría las delicias de torturadores tipo Revólver Ocelot, ya que ahora no sólo aturde a los enemigos, sino que da la posibilidad de mantener la corriente hasta hacerlos arder. Pero sin duda la estrella del juego es el AU300, un pariente del Farsight de *Perfect Dark* que permite disparar a través de objetos sólidos (léase cajas, puertas, paredes, caras de ejecutivos de Gescartera...). El sueño de Charles Bronson, vamos.





ESPECIAL
CAPCOM NOS TRAE EL TERROR

DEMONIOS QUE LLORAN, CÓDIGOS ESCALOFRIANTES CON NOMBRE DE MUJER Y, ANTE TODO, ACCIÓN Y TERROR A RAUDALES. ESTO ES LO QUE NOS PROPONE CAPCOM PARA ESTE FINAL DE AÑO, GRACIAS A DOS AUTÉNTICOS JUEGAZOS DE MIEDO.





DEVIL may Cry

LOS DEMONIOS TAMBIÉN LLORAN

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **DICIEMBRE**

Capcom nos tiene acostumbrados a sacar todo el partido posible de sus sagas. Ahí están los ejemplos de *Resident Evil* (de momento ya llevan cinco) y de *Street Fighter* (posiblemente la serie de juegos más exprimida de todos los tiempos) para demostrarlo. Por suerte para todos, de vez en cuando la compañía japonesa se olvida del *deja vú* y nos regala alguna obra maestra que



normalmente tiene detrás a ese genio como director llamado Shinji Mikami.

Devil May Cry es una de esas joyas, ya que aprovecha como pocos juegos hasta ahora el potencial técnico de la PlayStation 2. En lugar de centrarse en los sustos, la resolución de puzzles y un argumento elaborado, este juego ofrece acción y adrenalina sin aditivos con un protagonista que anda sobrado de carisma: Dante.

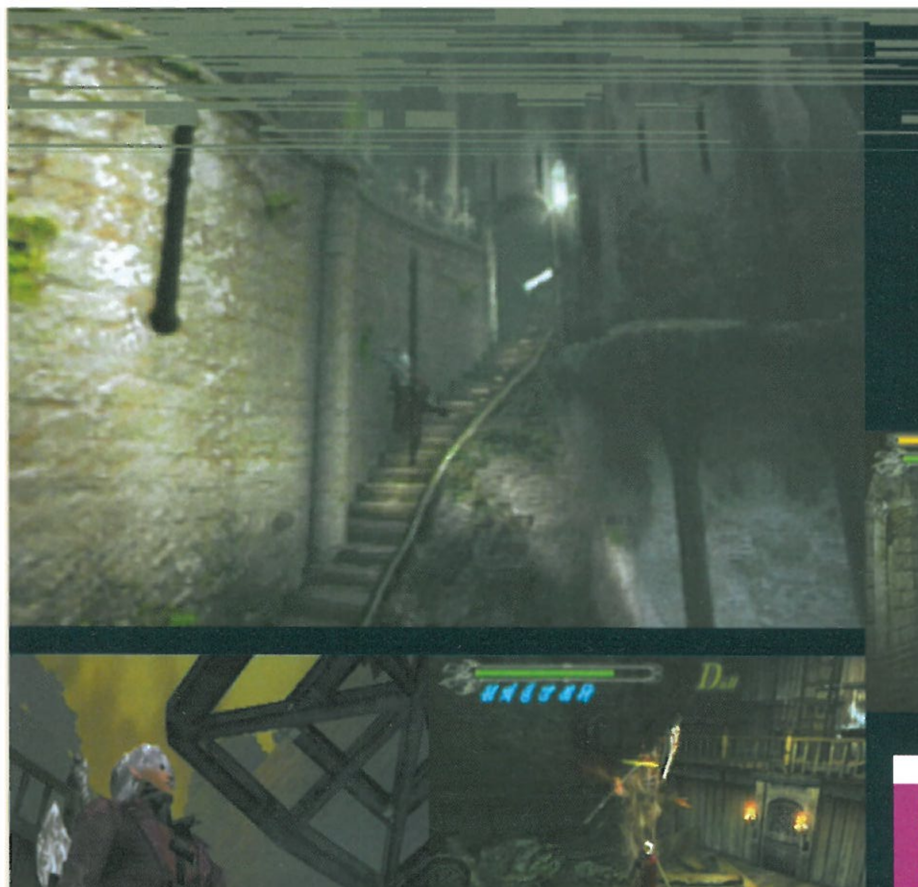
Mitad hombre, mitad demonio, Dante es el hijo de Sparda, un ser que venció a las hordas del infierno comandadas por Mundus hace muchos años. El protagonista regenta una especie de agencia de detectives de lo sobrenatural llamada Devil May Cry. Allí recibe la visita de una misteriosa mujer que, después de empalarle amablemente con una espada (los demonios tienen extraños sistemas para hacer amigos), le conducirá hasta un castillo donde arranca la trepidante historia de este juego.

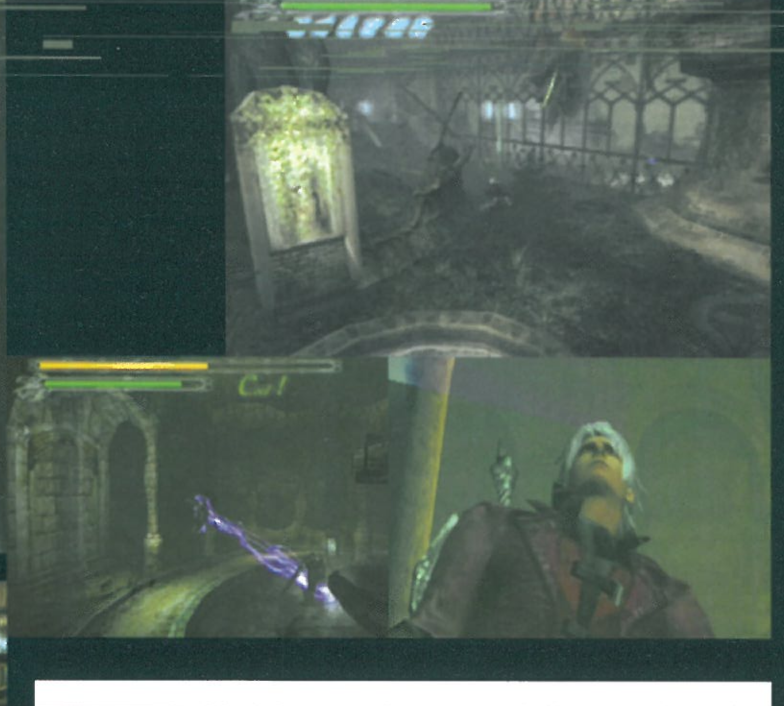
DISPARO AQUÍ, SABLAZO ALLÁ

A diferencia de la primera demo que os comentamos hace algunos meses, la versión definitiva japonesa de *Devil May Cry* está estructurada en 23 misiones diferentes. En cada una de ellas tendremos algún objetivo concreto, así que es bastante difícil perderse porque no suele haber grandes superficies de mapeado por recorrer. Los puzzles tampoco son nada del otro mundo ya que normalmente se limitan a encontrar algún objeto que nos permita abrir la puerta de









PONLE COLOR A TU DANTE

Los enemigos a los que despachemos nos proporcionarán, normalmente, los preciados orbes rojos que sirven para adquirir ítems y nuevos movimientos. Sin embargo, Dante no vive solamente de orbes colorados y, ya sea comprándolos o encontrándolos en algún lugar de los escenarios, también puede hacerse con algunos verdes, amarillas, azules o violetas. Los verdes sirven para recuperar vida, los amarillos proporcionan continuaciones, los azules alargan la barra de energía y los violetas, por último, aumentan el marcador del *Demon Trigger*.





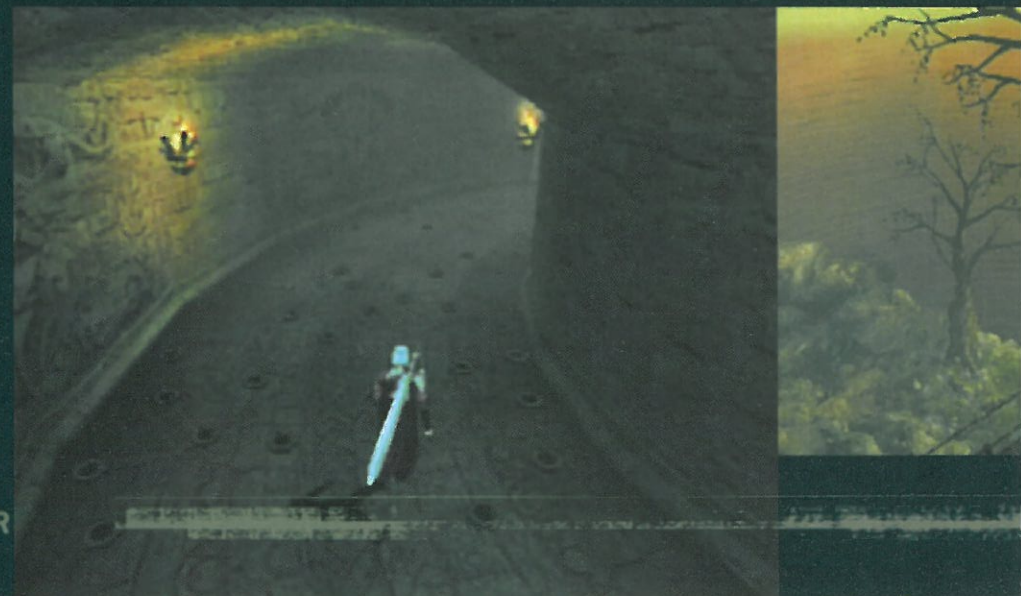
una nueva zona. Lo realmente importante en el juego es la acción pura y dura.

Para acabar con todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino contamos con una amplia variedad de posibilidades. Por una parte están las armas de fuego, que van desde las pistolas iniciales hasta un lanzagranadas, pasando por un arma acuática. Tampoco es necesario preocuparse de ir ahorrando balas, porque disponemos de munición infinita (sí, habéis leído bien: es posible acribillar monstruos sin parar... ¡gracias Mikami!).

Las otras armas son la espada inicial y dos poderosos instrumentos de destrucción: la espada Alastor y los guantes Ifrit. Además de permitirnos asestar series de mandobles o combos demoledores, estos dos objetos tienen asociados toda una gama de movimientos letales que podremos ir comprando.

Éste es otro de los puntos clave de *Devil May Cry*. Aunque el hecho de elevar a un enemigo con la espada y rematarle con la escopeta en el aire ya es bastante satisfactorio por sí mismo, también nos proporcionará valiosos orbes rojos. Estos orbes son los euros del juego. Dependiendo de la gracia y el salero con que acabemos con las diversas criaturas, seremos premiados con una mayor o menor cantidad. Los orbes obtenidos pueden

A DIFERENCIA DE LA PRIMERA DEMO, LA VERSIÓN DEFINITIVA JAPONESA DE DEVIL MAY CRY ESTÁ ESTRUCTURADA EN 23 MISIONES DIFERENTES



cambiarse por diferentes ítems (continuaciones, recuperadores de energía, invencibilidad...), así como por los susodichos nuevos poderes. Lo podremos hacer al empezar cada misión o en ciertos lugares especiales.

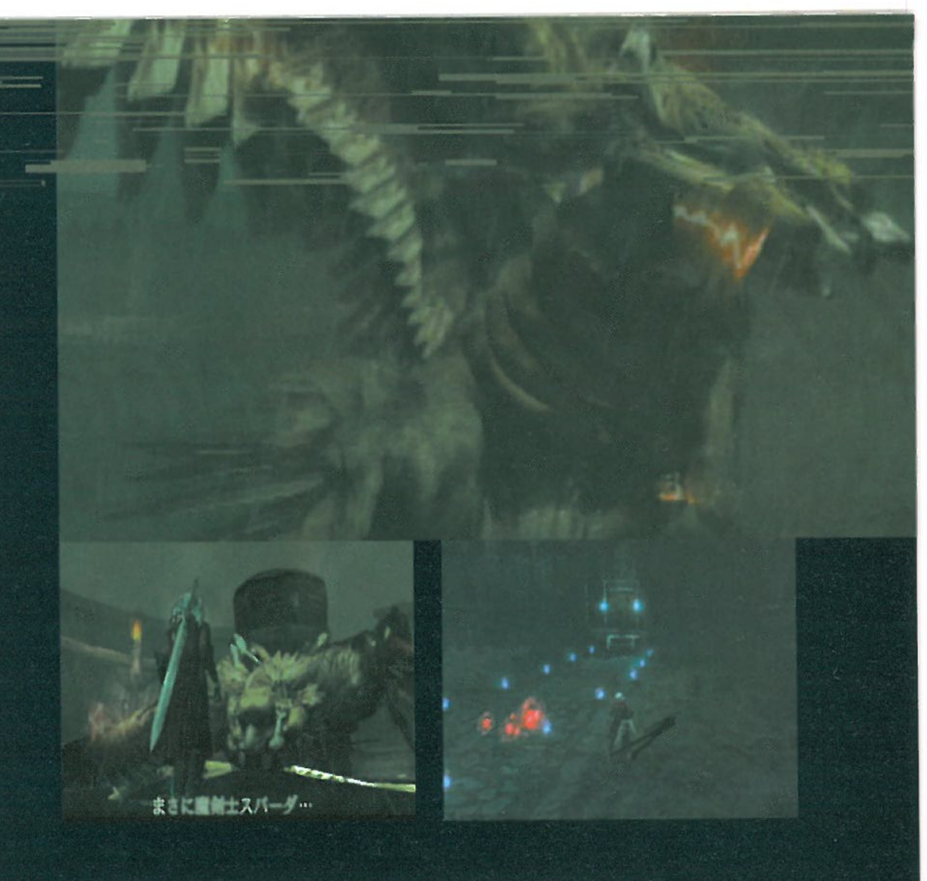
En definitiva, la mecánica es una sucesión de rápidos y frenéticos combates con los que debemos conseguir las orbes necesarias para comprar nuevos movimientos indispensables para hacer frente a los siguientes monstruos.

¿Un sistema repetitivo? Os podemos asegurar que no. Ésta es la grandeza de *Devil May Cry*: proponer un sistema de juego aparentemente simple que acaba por no dejar que te separes del mando ni un segundo.

UN PASEO POR EL GÓTICO

Pero esta magna obra no nos habría impresionado tanto si no contara con un derroche de barroquismo gráfico tan apabullante. La ambientación es de lo mejorcito que hemos visto en el mundo de las consolas gracias a sus

AUNQUE EL HECHO DE ELEVAR A UN ENEMIGO CON LA ESPADA Y REMATARLE CON LA ESCOPETA EN EL AIRE YA ES BASTANTE SATISFACTORIO POR SÍ MISMO, TAMBIÉN NOS PROPORCIONARÁ VALIOSOS ORBES ROJOS







EL DIABLO QUE LLEVAS DENTRO

Gracias a su mitad demoníaca, Dante puede transformarse en un ser más poderoso. Para ello deberemos tener llena la barra del *Demon Trigger* (que empieza a descender cuando nos convertimos en demonio) y decidir si queremos aprovechar los poderes de Alastor o de Ifrit. Cada una de estas armas tiene asociadas una serie de habilidades que debemos ir comprando y las más poderosas de ellas sólo pueden utilizarse con el DT activado.





inmensos escenarios góticos con una resolución espeluznante. Castillos, plazas, puentes... todos los emplazamientos que se van desplegando ante nuestros ojos en tiempo real están repletos de detalles de una gran belleza.

Lo mismo sucede con Dante. El protagonista cuenta con una gran gama de movimientos con ese estilo chulesco que le va a hacer pasar a la historia de los videojuegos (impagable su manera de caminar apuntando con el

LA AMBIENTACIÓN ES DE LO MEJORCITO QUE HEMOS VISTO EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS GRACIAS A UNOS INMENSOS ESCENARIOS GÓTICOS CON UNA RESOLUCIÓN ESPELUZNANTE

lanzagranadas), pero lo mejor es que se mueve con una fluidez impresionante. Las escenas de Dante rodeado de enemigos, esquivando los ataques a una velocidad de vértigo mientras reparte disparos y sablazos sin una sola ralentización son lo que todo los amantes de los juegos de acción estaban esperando.

CUANDO SER MONSTRUO ES UN ARTE

Los jefes finales a los que tiene que hacer frente Dante a lo largo de su aventura están a la altura de todos los gráficos de esta joya de la programación. Además de Phantom, el ya mítico escorpión con el que finaliza la demo, entre ellos encontraremos a Griffon (un pajarillo sobrealimentado) y Nightmare (una masa viscosa que se transforma en un poderoso y extraño ser). Pero hay dos adversarios que merecen una mención especial por su carisma y saber estar. El primero es Nero Angelo, un caballero con el rostro cubierto al que nos enfrentaremos en varias ocasiones y que tiene mucho que ver con la familia de Dante. El segundo es, por supuesto, Mundus, jefe de las hordas demoníacas que intenta conquistar el mundo como todo malo malísimo que se precie.





LAS ESCENAS DE DANTE RODEADO DE ENEMIGOS, ESQUIVANDO LOS ATAQUES A UNA VELOCIDAD DE VÉRTIGO MIENTRAS REPARTE DISPAROS Y SABLAZOS SIN UNA SOLA RALENTIZACIÓN SON LO QUE TODO LOS AMANTES DE LOS JUEGOS DE ACCIÓN ESTABAN ESPERANDO

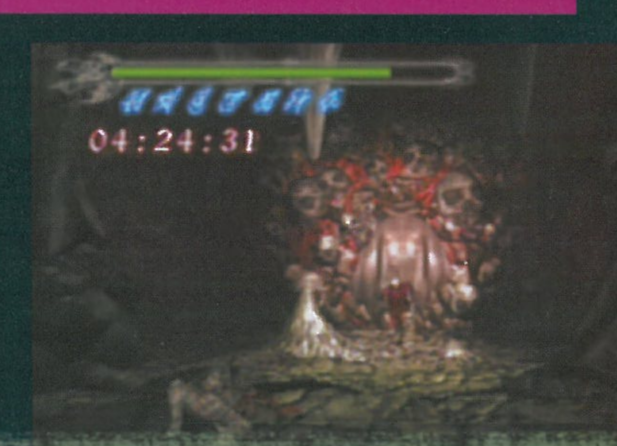


EXTRAS DIABÓLICOS

Capcom no escatima las sorpresas ocultas en sus juegos, y *Devil May Cry* no es una excepción. Además de las 23 misiones oficiales, el juego cuenta con 11 retos secretos que nos proporcionarán algunos *power-ups*. Pero los extras no terminan aquí, también es posible desbloquear modos de juego especiales (destaca el demencial Dante Must Die!) y algunos personajes secretos...







A este desarrollo frenético contribuye la facilidad y la excelente respuesta de los controles. En lugar de optar por el criticado sistema de la saga *Resident Evil*, esta vez disfrutaremos de un control mucho más ágil que nos permitirá pasar de disparar con un arma de fuego a utilizar la espada o rodar para esquivar un disparo utilizando los botones delanteros y el R1. Además el botón L1 activa el Demon Trigger, es decir, la transformación en diablo de Dante.

Con *Devil May Cry* Shinji Mikami ha dado un paso más en su camino hacia un género más próximo a la acción que ya inició con *Dino Crisis 2*. El juego encantará a todos los que estaban pidiendo a gritos un *Strider* en 3D y, si la conversión PAL no lo impide, se convertirá en uno de los mejores arcades de toda la historia.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

ELLA LOS PREFIERE *ZOMBIEX*

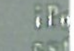
¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **10.490 PESETAS**

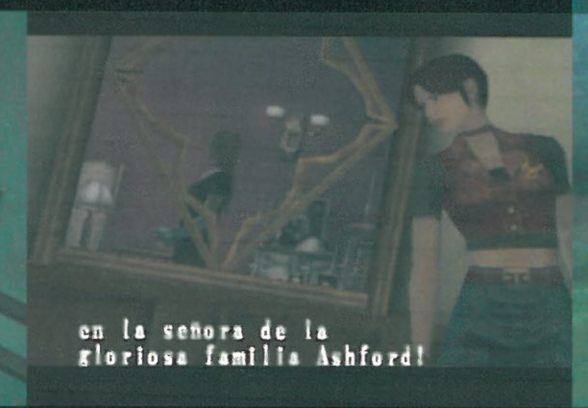
No, no os habéis equivocado de revista. La X del título no significa que el señor Gates haya tirado de su talonario para contar con una versión de este último episodio de la saga *Resident Evil* en su X-Box. La verdad es que esta versión para PlayStation 2 de *Code: Veronica* ha pasado de llamarse Complete en Japón a tener esa misteriosa X en Occidente. Sin embargo ésta es la única diferencia, porque por lo demás ambas conversiones son idénticas.

Estamos ante la actualización de un título que dejó con la boca abierta a los usuarios de Dreamcast hace algo más de un año convirtiéndose en el mejor (que ya es decir) episodio de la serie. *Resident Evil Code: Veronica X* incorpora por primera vez fondos poligonales y el resultado es simplemente espectacular. Escenarios más grandes, más aterradores y con unos efectos de luz más reales acogen a unos zombies realmente espeluznantes.

Pero si gráficamente el juego supone todo un salto de calidad, lo cierto es que el argumento también está a la altura de las circunstancias, redondeando la historia de los *Resident* anteriores. Todo sucede 3 meses después de la segunda parte, mientras Claire Redfield continúa buscando a su hermano Chris y es


tero par





capturada por Umbrella y enviada a una remota isla. Este punto de partida del juego está explicado de forma espectacular en la fabulosa intro de *Code: Veronica*, una auténtica obra de arte con influencias de las pelis de John Woo que no te cansarás de ver una y otra vez. De esta manera una de las mayores novedades es que ya no visitaremos únicamente Raccoon City, una ciudad en la que, después del paso de dos virus y de los protagonistas de tres videojuegos, no debe quedar nadie con todas las partes del cuerpo en su sitio.

En el transcurso de la aventura iremos conociendo más detalles sobre la misteriosa corporación Umbrella gracias a la inestimable colaboración de los gemelos Ashcroft. Estos dos angelicos, descendientes de la estirpe que fundó la sombría empresa, comparten protagonismo maligno con los inevitables Hunters, Bandersnatch y demás bichos que nos harán la vida imposible.

NO ES QUE LA COMPAÑÍA JAPONESA HAYA REVOLUCIONADO LA MECÁNICA QUE HA HECHO TAN POPULAR A LOS RESIDENT, PERO HA CONSEGUIDO PERFECCIONARLA. LOS PUZZLES ESTÁN MÁS ELABORADOS, LOS SUSTOS SON MÁS REALES, LA HISTORIA ES MÁS ABSORBENTE Y ADEMÁS ES EL JUEGO MÁS LARGO DE LA SAGA

DIFERENTE, PERO POCO

Las diferencias entre la versión Dreamcast y la de PlayStation 2 son bastante escasas. En cuanto a los gráficos, quizás la edición para la consola de Sony cuenta con más definición, pero los polígonos no aparecen tan suavizados como en la edición de la 128 bits de Sega (se echa en falta el anti-aliasing para disimular los dientes de sierra) y hay algo más de niebla en algunos de los escenarios del juego.

Lo único realmente nuevo en nuestra bestia negra son los 10 minutos de nuevas secuencias... y el espectacular e innecesario flequillo que ahora luce Steve Burnside. Los nuevos vídeos no cambian para nada la historia, pero sí que acaban de redondear algunos flecos que quedaban sin resolver (sobre todo los relacionados con Albert Wesker).

El sistema de control, en cambio, sigue siendo exactamente el mismo de siempre. No esperéis ninguna novedad en este aspecto ya que, por desgracia para algunos y por suerte

EL FUTURO DE LOS ZOMBIES

Esperamos que disfrutéis mucho con *Resident Evil Code: Veronica X*, porque el futuro de la saga está, de momento, lejos de nuestras PlayStation 2. Un acuerdo entre Capcom y Nintendo va a tener como consecuencia directa que los 4 primeros *Resident* van a contar con versiones para GameCube durante los próximos meses. Además, como ya se sabía desde hace algún tiempo, el esperado *Resident Evil Zero* también aparecerá para la nueva consola de Nintendo. Y por si todo esto no fuera suficiente para los fieles poseedores de una Play 2, parece que el destino del nuevo *RE 4* va a ser la GameCube. ¿Vamos a ver de lejos a los zombies a partir de ahora? Pues todo parece indicar que sí, aunque fuentes de Capcom han asegurado que este acuerdo no durará para siempre...





ESCENARIOS MÁS GRANDES, MÁS ATERRADORES Y CON UNOS EFECTOS DE LUZ MÁS REALES ACOGEN A LOS ZOMBIES MÁS ESPELUZNANTES QUE HA VISTO LA SAGA



EL *GUN SURVIVOR* QUE SIEMPRE QUISIMOS

Si conseguimos acabarnos el juego podremos desbloquear el Modo Batalla. Básicamente se trata de una corta aventura en la que hay que ir avanzando contrarreloj mientras acabas con todo lo que se te ponga por delante. Lo mejor es que (si recoges un determinado objeto durante el juego) es posible jugar este nuevo modo en primera persona. Todos aquellos que probaran en su momento el mediocre *Resident Evil: Gun Survivor* agradecerán este regalito de Capcom porque, aunque es sólo una opción extra, tiene bastante más calidad que el susodicho título.



para otros, sigue siendo necesario girar totalmente a nuestro personaje para disparar a un enemigo que nos ataca por la espalda.

Por lo demás, como ya hemos dicho más arriba, *Resident Evil Code: Veronica* es el capítulo más redondo de la serie de survival horror de Capcom. No es que la compañía japonesa haya revolucionado la mecánica que ha hecho tan popular a los *Resident*, pero ha conseguido perfeccionarla. Los puzzles están más elaborados, los sustos son más reales, la historia es más absorbente y además es el juego más largo de toda la saga.

Quizás el mayor problema de esta versión para PlayStation 2 es que el título original apareció hace bastante tiempo, y desde entonces hemos podido disfrutar con algunos juegos que superan gráficamente a *Code: Veronica*. Lo podréis comprobar por vosotros mismos gracias a la demo de *Devil May Cry* que acompaña a un juego que, de todas formas, es absolutamente imprescindible.

ARRIBA
- EL MEJOR *RESIDENT EVIL*
- LOS FONDOS POLIGONALES
- LA DEMO DE *DEVIL MAY CRY*

ABAJO
- POCAS MEJORAS CON RESPECTO A DREAMCAST
- LA AUSENCIA DE ANTI-ALIASING
- ¿PARA CUÁNDO EL DOBLAJE EN CASTELLANO Y LA OPCIÓN A 60 HZ?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

¿ES QUE NUNCA APRENDERÁN? LOS CIENTÍFICOS DE UMBRELLA HAN VUELTO A LAS ANDADAS DESATANDO UNA NUEVA OLEADA DE TERROR ZOMBIE... ¡Y SÓLO TÚ PUEDES DETENERLA! ¿TIENES LO QUE HAY QUE TENER PARA SALIR DE ESTA AVENTURA CON VIDA?

1 JUGADOR
TARJETA 105 KB
DUAL SHOCK 2

EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **10.490 PESETAS**

Los hermanos Redfield son los protagonistas absolutos de Resident Evil Code: Veronica. En esta guía te descubrimos todos los secretos de la aventura de Claire y Chris para que consigas llegar al final y ver el ansiado vídeo final de Albert Wesker.

AVENTURA DE CLAIRE

■ Tan pronto como te encuentres en las celdas de la prisión, mira tu inventario y usa el Encendedor para iluminar la cara de Rodrigo, el carcelero, al otro lado de los barrotes. Éste te abrirá la puerta de la celda antes de desplomarse como un saco en la silla de enfrente.

■ Toma la Hierba Verde situada en el rincón oscuro de tu celda, vuelve a salir de allí y recoge las Balas Pistola. Si quieres puedes hacerte también con el Puñal de Combate, aunque de momento es bastante inútil, así que lo más recomendable es que lo dejes.

■ Cruza la puerta y toma las balas y la Cinta de Tinta que hay junto a la máquina de escribir (no te molestes en grabar ahora mismo porque aún no has hecho casi nada). Sube las escaleras al final del pasadizo.

■ Dobla la esquina y te encontrarás en un cementerio del exterior; y ya sabemos lo que hay en los cementerios. Como era de esperar, en cuanto avanzas aparece una horda de zombies: esquívalos corriendo y dirígete a la puerta que tienes justo delante.

■ Tras esquivar los disparos de bienvenida que te llegan desde arriba y encontrarte a Steve, te harás con tu primer arma... ¡una pistola! Toma algunas balas del cadáver que hay cerca de donde estaba la pistola antes de cruzar la puerta de enfrente del camión incendiado.

■ Avanza y sube a la pasarela de madera, yendo hasta el final para pillarte la Hierba Verde que encontrarás allí. Pasa por la puerta al edificio y mata a los tres zombies de dentro. Ahora recoge más balas, otra Hierba Verde y el Mapa de la Prisión (está en la pared del área de la cocina) para después cruzar la



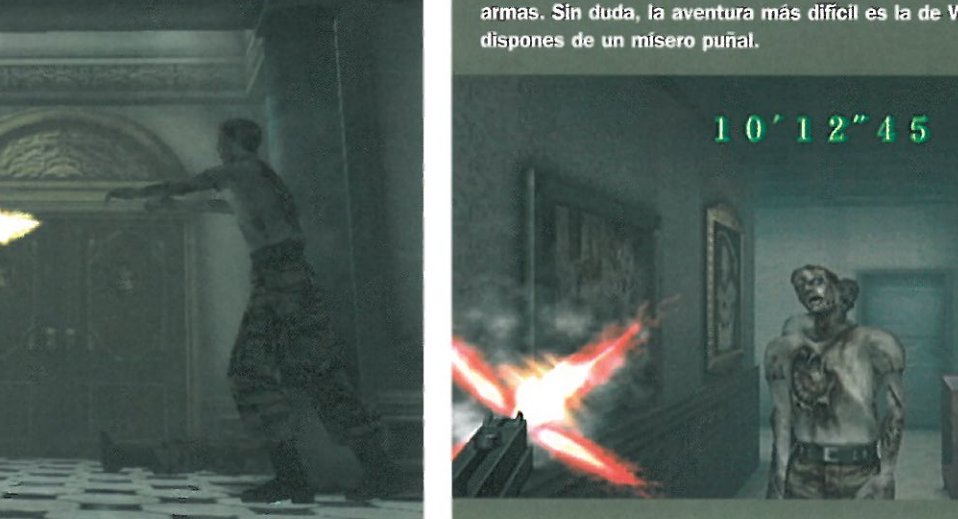






MODO BATALLA

Después de muchos sudores y esfuerzos (aunque no serán tantos si sigues nuestra magnífica guía) conseguirás llegar al final de *Resident Evil Code: Veronica X*. Como viene siendo habitual en toda la saga, Capcom ha guardado para el final una sorpresa: el Modo Batalla. Este modo te propone cumplir una misión contrarreloj utilizando algunos de los personajes del juego. Además, si recogiste el Rifle de francotirador después de que Steve venciera a Alfred Ashford, también podrás disfrutar de esta opción con una vista en primera persona. Los personajes entre los que puedes escoger son los siguientes: Claire Redfield, Chris Redfield, una versión alternativa de Claire con botas blancas y pantaloncitos cortos, Albert Wesker y Steve Burnside (siempre que hayas recogido la réplica de Luger tal y como te indicamos en la guía).Cada uno de ellos cuenta con sus propias armas. Sin duda, la aventura más difícil es la de Wesker, ya que sólo dispones de un mísero puñal.





siguiente puerta.

■ En el dormitorio, toma el Diario del Prisionero de la litera, ve al final de la estancia y gira a la derecha: hay algunas balas en un estante de delante y un zombie golpeando la ventana de detrás de ti. ¿Adivinas qué va a pasar ahora?

■ Exacto: cuando vas a por las balas, el zombie atraviesa la ventana. Gírate y fríelo (así como a sus dos amigos que vienen desde las duchas) y luego recoge las pistolas Calico M-100P de entre la carnicería. Son unas pistolas geniales, pero no deberías usarlas a menos que no tengas otra opción. En cuanto puedas, mételas en una Caja de objetos y déjalas ahí; podrás recogerlas hacia el principio de la aventura de Chris, con lo cual tendrás esa pizca extra de potencia de fuego.

■ Entra en el área de las duchas, toma algunas balas más de la del final y desanda tus pasos de vuelta al exterior. No te preocupes por el monstruo de debajo del edificio: no vendrá a por ti... aún. Corre en torno al edificio y cruza la puerta que hay junto al portón cerrado que encontrarás al final del camino

■ Mata a los zombies mientras atraviesas el área de las jaulas hacia la puerta del fondo. No te preocupes por los zombies que golpean las jaulas porque no pueden escapar de ellas de momento. Toma nota de la persiana que hay junto a la jaula; aún no la puedes abrir porque no hay corriente eléctrica, pero deberás volver aquí un poco más tarde. Ahora es el momento de cruzar la puerta del pasadizo angosto del final.

■ Dentro de la sala de seguridad, cruza la barrera de detección. Deberás dejar todos tus objetos metálicos (como pistolas, cuchillos e incluso el Encendedor) en la caja de seguridad. Si no lo haces, saltará una alarma y no podrás continuar.

■ Dirígete al final del pasadizo, pasada la siguiente barrera de detección. Ignora los Cartuchos Llamas y las granadas de Gas BOW; si los recoges, deberás dejarlos en la caja de seguridad para volver a atravesar el pasadizo. Toma el Spray Ayuda y el Manual de Instrucciones del Escáner 3D y pasa por la puerta que hay al lado de la barrera de detección.

■ Toma el fax que hay ante ti y tuerce la esquina hacia el ruido de pequeños golpes para volver a ver a Steve. En cuanto salga de la sala hecho una furia, píllate la Cinta de Tinta de al lado de la máquina de escribir y registra el escritorio del ordenador para hallar el Emblema del Halcón. Antes de volver a dejar la sala en la que te encuentras, dale al interruptor de la pared de cerca de la puerta para darle la corriente a la persiana cerrada ante la que pasaste antes.

■ De nuevo en el área junto a la barrera de detección, dirígete al Escáner 3D y enciéndelo. Coloca el Emblema del Halcón en la máquina para que lo escanee. Ten en cuenta que este objeto es metálico así que, si quieres llevarlo a las grandes puertas dobles (sirve de llave para abrirlas), vas a necesitar algo no metálico que no haga saltar las alarmas...

■ Vuelve a la persiana ante la que pasaste antes (no olvides recoger tus armas al salir) y prepárate. En cuanto le des al interruptor para abrir la persiana, ¡los zombies de las jaulas de detrás de ti te atacarán! Mátalos a ellos y a los dos zombies de detrás de la persiana (vuela los barriles de dentro para causar un mayor daño y no gastar tanta munición) antes de hacerte con el Extintor de dentro de la sala de la persiana y la Llave Candado que hay en la jaula de la guillotina.

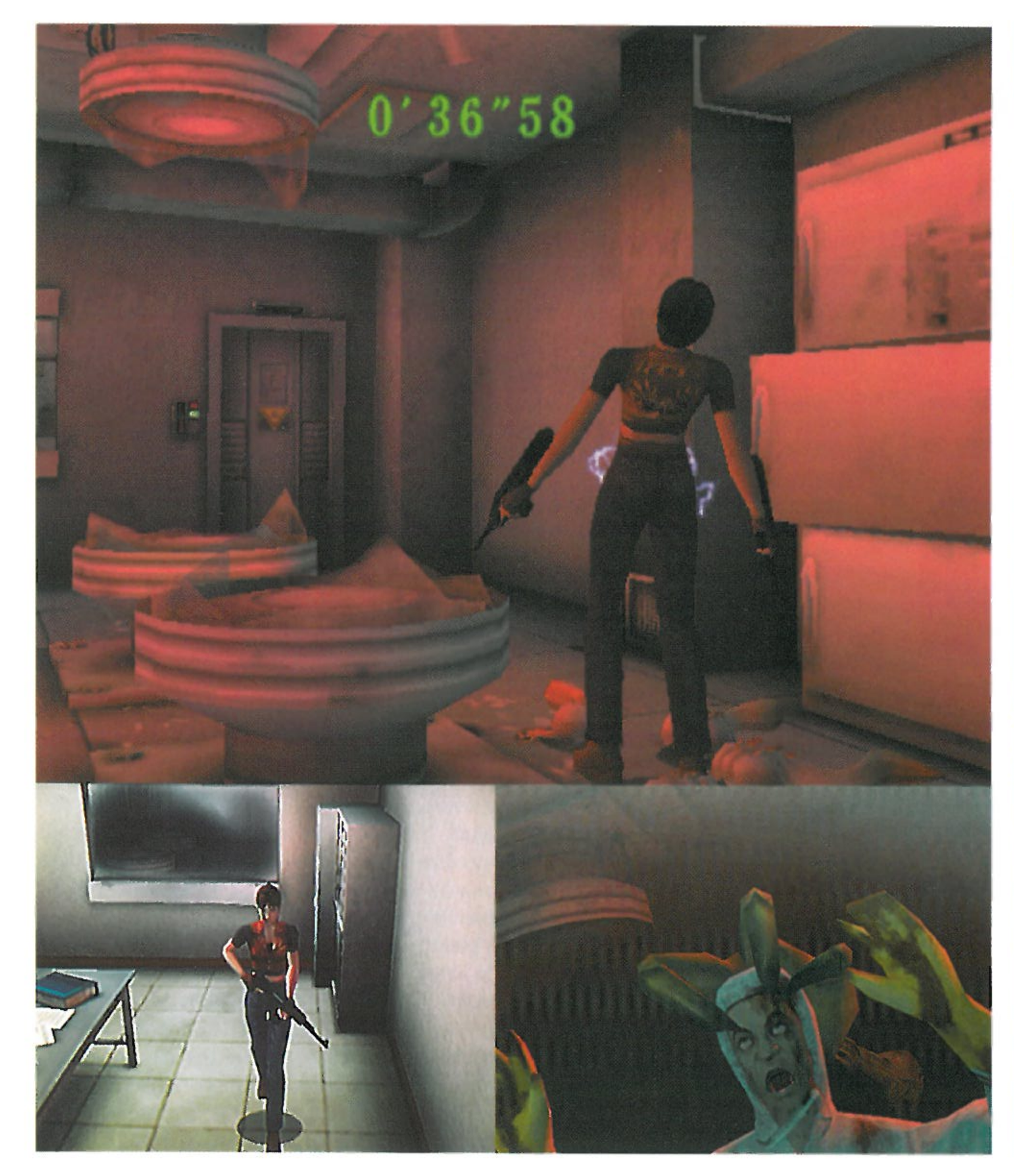
■ Regresa hacia el cementerio; por el camino, vigila con los dos perros rabiosos que te atacan y usa luego la Llave Candado en el portón cerrado para no tener que volver a rodear el largo edificio. De vuelta en el cementerio, mata (o evita) a los zombies y usa después el Extintor para sofocar las llamas, lo cual te permite agenciarte el maletín que se encuentra en medio.

■ Entra en tu inventario y mira el maletín. Si lo haces girar de manera que quede de cara a ti, observarás un pequeño botón rojo en un lado. Dale al botón de acción para pulsarlo y abrir el maletín. Dentro hallarás el TG-01, que se puede usar para duplicar el Emblema del Halcón.

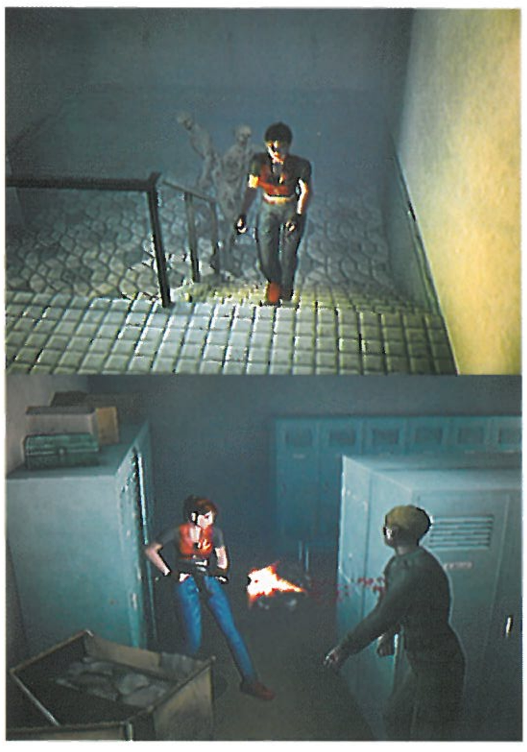
■ Regresa adonde está el Escáner 3D y pon el TG-01 en la peana de











grabado de la derecha: tras unos segundos, obtendrás una perfecta copia no metálica del Emblema del Halcón.

■ En cuanto la tengas, no obstante, unos zombies irrumpirán en el corredor de fuera. Como habrás tenido que dejar tus armas para entrar en esta zona, pasa corriendo y esquiva a los monstruos no muertos. No olvides recuperar tus cosas cuando llegues a la caja de seguridad del final del pasillo. Ahora vuelve al sitio en el que te encontraste a Steve por primera vez.

■ Usa el Emblema del Halcón en las grandes puertas dobles para destrabarlas y crúzalas para llegar a un puente parcialmente destruido. Déjate caer a la pasarela inferior de la izquierda. Ve de regreso al jeep y podrás hacerte con unas balas, luego empuja la caja hacia las llamas y súbete a ella; pasa por las demás cajas y tírate al otro lado para alcanzar unas escaleras.

■ Sube las escaleras hasta lo alto para llegar al Centro Militar de Entrenamiento. Cárgate a los zombies y cruza la puerta de la derecha, eliminando a los perros y recogiendo las Flechas de Ballesta de encima del barril antes de cruzar la puerta doble de la izquierda. Toma la Hierba Roja (combínala con una verde si tienes una) y corre hasta el final del pasillo.

■ Cruza la puerta a la izquierda de la persiana y mata a todos los zombies de dentro. Registra los dos armarios y el cadáver que hay cerca de la otra puerta para dar con más Flechas y, luego, sal por la puerta del fondo.

■ Aquí hay dos nuevos zombies a los que dar el pasaporte; uno está al pie de las escaleras y el otro en la sala de vapor que hay cerca de la puerta por la que entraste. Mételes a ambos una bala por donde les quepa y dirígete a la sala de la piscina principal. Tírate al agua y gira la válvula para vaciar un poco la piscina; ahora toma la Llave Etiqueta que ha quedado al descubierto y ve de regreso al corredor principal de fuera.

■ Registra las cabinas telefónicas para encontrar algunas Flechas de Ballesta y cruza luego la puerta de enfrente. Suprime enseguida al zombie que hay echado en el suelo antes de encargarte de sus dos amigos ambulantes. Ahora pulsa el botón azul cercano para hacer una copia del Mapa del Centro Militar de Entrenamiento. Recógela y toma algunas Flechas de Ballesta y Hierba Verde de la mesa. Luego usa la Llave Etiqueta en la alacena del pequeño despacho para conseguir algo de pólvora para flechas (combínala con las Flechas de Ballesta normales para crear Flechas de pólvora). Ahora regresa al corredor de fuera.

■ Sube las escaleras que hay cerca del lugar por donde entraste y cruza la puerta situada al final del pasaje. Toma la Ballesta de la mesa (combínala con todas esas Flechas de Ballesta que tienes para ahorrar espacio en el inventario) y lee la nota. Luego, mira la ventana que tienes detrás para asistir a una horripilante secuencia de vídeo. Puaj, qué asco.

■ Una vez salte la alarma y dejes la sala, Claire volverá al piso de abajo. Sal por la puerta por la que entraste y regresa al área junto las escaleras que llevan a la Prisión. Esta vez, sin embargo, corre a la derecha y sube los escalones de piedra del final para llegar al Palacio. Ten las pistolas M-100P listas (sólo por esta vez, recuerda) porque debes ocuparte de

tres peligrosos perros. Toma la Prueba Marina del suelo, cerca de los escombros, sube las escaleras y coge la Hierba Verde cercana. Entra por la puerta en el recibidor del Palacio.

■ Lo primero es lo primero: guardemos la partida. Sube las escaleras de la derecha y ve por los pequeños peldaños de arriba para hallar una puerta oculta en el rincón. Entra y deja todas las cosas que no necesites en la Caja de objetos (como, por ejemplo, las pistolas M-100P). Luego usa una Cinta de Tinta cerca de la máquina de escribir para guardar la partida antes de dejar también el resto de cintas.

■ Recoge las balas de la estantería. Acércate a la mesa, coge más balas y toma la Nota del Secretario. Empuja luego el armario que hay cerca de la puerta con un escudo para hallar una Tarjeta Identificación debajo. De paso, hazte con la Hierba Verde cercana. Abandona la sala y vuelve al piso de abajo, yendo al escritorio de enfrente de la puerta para encontrar balas y un terminal de ordenador. Puedes usarlo para destrabar algunas de las puertas del palacio, pero te hará falta una contraseña. Por suerte, está escrita en la parte de atrás de la tarjeta que acabas de recoger. Entra en tu inventario y mira la tarjeta, girándola para ver el código "NTC0394": introdúcelo en el terminal para abrir las puertas.

■ Pasa por la puerta azul que hay a la izquierda de la entrada del vestíbulo para llegar al lavabo. Mata a todos los murciélagos (o manténlos a raya con el Encendedor) y recoge las balas del cubículo abierto y el spray de la pica. Ahora toma el Maletín de aluminio del fondo de la sala antes de girarte y regresar al recibidor principal.

■ Ve enseguida a la sala del piso de arriba, donde guardaste la partida, y deja el maletín, antes de regresar abajo. Cruza la puerta del fondo a la izquierda (la que acabas de destrabar) y mata al grupo de zombies de dentro. Recoge las balas del nicho con un jarrón, corre al final del pasillo y cruza la puerta, ¡pero ten cuidado con otro zombie que se esconde a la derecha!

■ Recoge algunas balas más y pulsa el interruptor azul brillante de la pared de delante para activar el proyector. Una vez hayas visto a esos espeluznantes niños matar esa pobre libélula, el armario de la izquierda se moverá. Ve a por el Timón del suelo, pero ¡NO toques las Lugers doradas de la pared! Si lo haces, tendrás que volver a ponerlas enseguida...

■ Sal y vuelve al recibidor principal. Intenta salir por las puertas dobles y oirás a Steve pidiendo ayuda. Vuelve a la sala de proyecciones donde acabas de estar para ver que Steve ha intentado hacerse con las Lugers doradas ¡y está pagando el precio de su hurto! Mira enseguida el panel de control de la pared y acciona los interruptores C y E (los de debajo de las fotos de pistolas); así conseguirás desactivar la trampa y liberar al pobre Steve. En cuanto se largue con esas Lugers, síguelo de vuelta al recibidor.

■ Aquí conocerás a Alfred Ashford, el amanerado jefe de la base de la isla de Umbrella. Después de que haya tratado de matarte y escape, vuelve a pasar por las puertas dobles para salir afuera de nuevo. Baja los escalones y dirígete a la derecha, pasando por la arcada del final para llegar a la zona del Embarcadero.

■ Corre a la izquierda al llegar al pie de las escaleras para hacerte con unas cuantas balas y un mapa del área del Palacio. Ve a toda prisa al final del Embarcadero y recoge las Flechas; luego usa el Timón en el pedestal de la derecha a fin de hacer





AVENTURA DE STEVE

Dispara contra todos los zombies con tus metralletas y cruza la puerta que hay junto al portón de metal. Baja las escaleras y mata a todos los zombies, volando los barriles para despachar a la mayoría de ellos de una sola vez. Sube las escaleras de enfrente y cruza la entrada, corriendo por la pasarela para iniciar otra secuencia de vídeo. Poco después, volverás a tomar el control de Claire..



aparecer el submarino de debajo de las aguas. Baja por la escalera al submarino y toma la Mochila lateral para incrementar el espacio de tu inventario. Después tira de la palanca de la pared.

■ Sube por la escalera para salir del submarino, baja los escalones y sigue el pasadizo hacia la puerta del final. Mata a los tres zombies y toma las balas del sofá antes de cruzar la puerta que hay cerca del acuario. Mata todos los murciélagos y pulsa el botón de cerca de la pantalla centelleante de la izquierda para traer la plataforma. Puedes poner aquí la Prueba Marina para completar un tercio de este puzzle. Ahora vuelve a la sala del acuario.

■ Bordea el escritorio y cruza la persiana al final del pasadizo estrecho. Cruza el puente y pasa por otra persiana, luego ve a la derecha y usa el ascensor para llegar a la pasarela superior. Utiliza la palanca del panel de control para mover la grúa del piso inferior: colócala encima de la caja grande de delante del armario de control iluminado para recogerla, pudiendo de esta manera llegar al interruptor.

■ Baja de nuevo al nivel inferior y dale al interruptor que acabas de revelar para hacer subir el ascensor... ¡con un montón de zombies a bordo! Aléjate de inmediato (por si acaso) y cárgatelos desde lejos antes de subir al ascensor y recoger las Flechas de Ballesta y la Tarjeta Peligro Biológico. Ahora vuelve sobre tus pasos por el submarino y más allá del Palacio para regresar al Centro Militar de Entrenamiento.

■ Esquiva al gusano gigante que no para de aparecer para intentar comerte (no te enfrentes a él o acabarás siendo, lógicamente, comida para gusanos) y cruza las puertas del centro. Corre al final del pasadizo y usa la Tarjeta Peligro Biológico en la ranura situada justo al lado de la persiana para conseguir abrirla. Cruza la puerta del final y corre a través de la arcada para volver a toparte con Alfred; esquiva sus tiros y sube como el rayo las escaleras cercanas para que vuelva a darse a la fuga.

■ Síguelo a través de la puerta de la derecha, agarrando las dos cajas de balas por el camino. Cruza la puerta de la derecha para hallar una máquina de escribir: guarda la partida, toma las Píldoras Hemostáticas del sofá y píllate algunos sprays ayuda por si las moscas... ¡es probable que te hagan falta dentro de nada!

■ Vuelve a salir y traspasa la puerta situada cerca de la máquina de bebidas para comprobar como Alfred cierra las puertas detrás de ti: ¡es una trampa! Continúa a través de la puerta y ve por la izquierda para encontrar las metralletas: puedes intercambiarlas con Steve cuando te lo vuelvas a encontrar. Ahora corre por la derecha hacia las escaleras. Cuando crees que las cosas sólo pueden mejorar, ¡se ponen peores!

■ ¡El Bandersnatch que entra a lo bruto en la sala es uno de los monstruos más desagradables que hemos visto NUNCA! Para deshacerte de él enseguida, usa Flechas de pólvora; con dos impactos deberías tumbarlo. ¡Si no dispones de estas flechas, vas a tener que cruzar los dedos y rezar para salir con vida!

■ Una vez que hayas matado al Bandersnatch, baja las escaleras y cruza la puerta que se ha abierto. Dentro te encontrarás con otro Bandersnatch, pero no te preocupes porque llega Steve y logra salvar la situación. Después de que cambie las Lugers doradas por tus metralletas, te harás brevemente con el control de Steve.

■ Sigue a Steve por la puerta de madera situada tras la esquina y cruza corriendo el balcón para llegar donde él está. El balcón se desplomará y Claire acabará atrapada debajo de unos escombros. En este momento, entrará otra secuencia de vídeo que revela más acerca de la razón de la presencia de Steve en la isla. Cuando termine, recoge las balas de encima del barril de la derecha y pasa por la pequeña puerta junto al jeep. Aniquila a todos los zombies de aquí, recoge más balas y cruza la puerta de delante. Toma la Placa de Águila de la pared (aquí también puedes guardar la partida, si quieres) y dirígete de vuelta adonde se encuentra Steve. Cruza las puertas dobles de enfrente del jeep y mata los dos perros. Recoge las Flechas y traspasa la puerta de la derecha para volver al área de fuera del Centro Militar de Entrenamiento.

■ Evita de nuevo al gusano y vuelve adentro por las puertas. Corre al final del hall, usa la Tarjeta Peligro Biológico para abrir de nuevo la persiana y corre hacia la puerta del final. Vete al lugar donde Alfred te disparó y elimina a todos los perros antes de subir las escaleras hacia el balcón. Usa la Placa de Águila en la peana que encontrarás allí para abrir un compartimento secreto y revelar una Tarjeta Emblema.

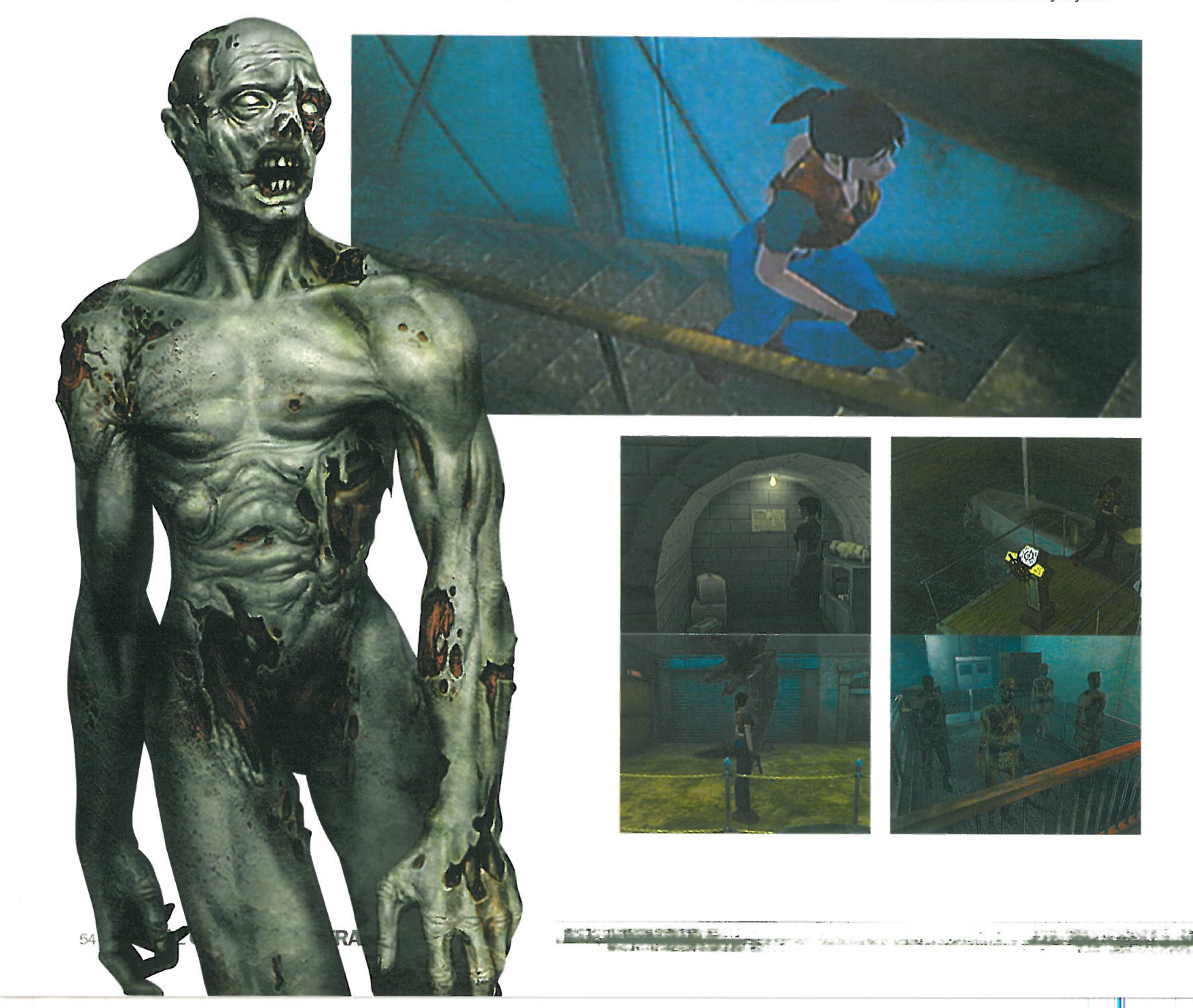
■ Regresa al garaje en el que Steve te estaba esperando (ya se ha ido) y cruza la puerta pequeña para encontrar el ascensor. Sube en él al segundo piso y usa luego la Tarjeta Emblema en la ranura junto a la persiana para abrirla. Sube las escaleras hacia la plataforma elevada y examina la pantalla para conocer algunos datos acerca de una nueva forma de criaturas: los Albinoids. Toma los Cartuchos de Granadas situados debajo de la silla y, seguidamente, acércate al panel de control del fondo de la sala.

■ Hazte con la Prueba Ejército del escritorio y usa el panel de control para activar una cámara de seguridad en el laboratorio en el que viste cómo mataban al científico hace ya un rato. Desplaza la cámara a la derecha y dale al botón A para hacer un zoom sobre el cuadro de la pared. Encontrarás el código "1126"' escrito en la parte de abajo: recuerda este número y apaga la cámara. Mata a los zombies que han aparecido detrás de ti antes de salir por la puerta de la izquierda.

■ Corre de nuevo escaleras abajo y dirígete al rincón del patio situado cerca de las llamas. Allí verás una escalera detrás de una valla. Úsala para bajar a un pequeño pasadizo cerca de la sala de ventilación. Corre hasta el final, usa la Tarjeta Emblema para abrir la puerta y regresa al patio por medio de la escalera.

■ Cruza la puerta de más allá de la arcada para volver a entrar en el Centro Militar de Entrenamiento. Corre al final del hall y abre la persiana que hay cerca de la entrada con tu Tarjeta Peligro Biológico, antes de subir las escaleras y cruzar la puerta de la izquierda. Introduce el código '1126' en el teclado numérico situado junto a la ventana para conseguir tener acceso al laboratorio.

■ Píllate el cuadro que viste con la cámara de seguridad para soltar algunos Albinoids en la sala por accidente. Tan pronto como puedas, márchate del laboratorio y baja las







escaleras de fuera para llegar de nuevo al hall principal; sólo tienes un periodo limitado, ¡así que no te duermas! Abandona la instalación por medio de la entrada frontal y cruza la puerta de la izquierda, volviendo al garaje en el que estaba Steve.

■ Traspasa la pequeña puerta de cerca del jeep, ignora el ascensor y cruza la puerta situada al final del pasaje. Pon el cuadro en la pared a mano derecha para reproducir la escena del cuadro central: esto hace que la pared del fondo caiga, revelando una sección secreta de la sala. Recoge la Llave de Oro de la mesa y usa luego la máquina de escribir que tienes detrás para guardar la partida... que ya iba siendo hora.

■ Regresa al ascensor de fuera y baja en él al sótano: corre por la pasarela (busca en la cara de piedra algunas balas) y atraviesa la sala de ventilación que visitaste antes como Steve para llegar a otra sala conocida. Abre la puerta de la izquierda con la Tarjeta Emblema y hazte con el Lanzagranadas, que combinarás con las Granadas que puedes tomar del estante del rincón del fondo para ahorrar espacio en el inventario.

■ Vuelve al ascensor y ve al segundo piso. Desde aquí, cruza la puerta de la sala de control y atraviesa el balcón hacia el lugar en el que Alfred te atrapó al principio con los Bandersnatch. Abre la persiana con la Tarjeta Peligro Biológico y entra en la sala de la derecha. Toma las Píldoras Hemostáticas si las dejaste anteriormente en la Caja de objetos y corre de vuelta afuera.

■ Baja las escaleras y corre de regreso a la entrada principal del Centro Militar de Entrenamiento. Evita al gusano y corre a la derecha, regresando a las escaleras que bajan a la Prisión. Desde aquí, ve de vuelta hasta las celdas en las que empezaste el juego. Una vez allí, verás una secuencia de vídeo en la que Claire entrega al guardia las Píldoras Hemostáticas y su Encendedor. A cambio obtendrás algunas ganzúas, muy útiles para abrir esos maletines cerrados que has ido encontrando...

■ Sal de nuevo del área de la prisión y dirígete al Palacio; cuidado con los dos Bandersnatch que saltan las barandillas cuando llegas a lo alto de las escaleras de la prisión. Entra otra vez en el recibidor del Palacio, mata a los zombies y cruza luego la puerta del fondo a la izquierda: corre hasta el final del pasillo y usa la Llave de Oro para abrir las puertas dobles de la derecha.

■ Dentro hallarás la galería de cuadros de los Ashford. Para resolver este puzzle deberás determinar el linaje del árbol genealógico de esta "simpática" familia. Pulsando los interruptores de debajo de cada cuadro en el orden correcto conseguirás un ítem vital. Si lo haces mal, saltarán las alarmas, con lo cual deberás empezar de nuevo. La secuencia correcta en la que pulsar los botones es la siguiente:

- Lady Veronica Ashford (la única mujer)
- Lord Stanley Ashford (el hombre de los gemelos)
- Lord Thomas Ashford (el pelirrojo que está solo)
- Lord Arthur Ashford (con un plato en el fondo)
- Lord Edward Ashford (sosteniendo un libro)
- Lord Alexander Ashford (junto a una vela)

Una vez pulsados los botones, dale al interruptor de debajo del gran cuadro de Alfred Ashford (situado al fondo de la sala) para completar el puzzle.

■ Después de que la pared gire para revelar un cuadro de Alexia Ashford (la hermana de Alfred, a la que conocerás

muy pronto), toma el jarrón y pulsa el botón de acción para adquirir la estatuilla de la Hormiga Reina. Ahora deja la galería y vuelve al recibidor.

■ Sube las escaleras –¡ten cuidado con los dos zombies que te esperan ahí!– y entra en la sala de la derecha. Deja los ítems que no quieras en la Caja de objetos y toma las Lugers de oro: colócalas en el escudo de la puerta situada a mano derecha para conseguir destrabarla.

■ Pasa por la puerta para entrar en el estudio de Alfred. Verás un armario de madera a la derecha y un escritorio en el otro extremo de la sala. Toma las balas de la mesa y vete al escritorio... con ese ángulo de cámara, ya te imaginas que algo malo va a ocurrir, ¿verdad?

■ Mira el ordenador a mano derecha del escritorio. Conéctalo para volver a ver a esos extraños gemelos despedazando la libélula antes de que se encienda. Verás que el armario de la derecha se ilumina y el ordenador te pide una contraseña. Si quisieras, ahora podrías resolver el puzzle pulsando los botones que tienes ante ti. Por supuesto, también podrías limitarte a introducir el código "1971" en el ordenador y saltarte todo el asunto del puzzle...

■ Cuando el armario se mueva a un lado, ármate enseguida con tus Flechas de pólvora y ponte tras el escritorio. Para sorpresa de nadie, un Bandersnatch atraviesa la ventana para hacerte pupa: pégale dos tiros con la ballesta para deshacerte de él. Ahora corre a través de la nueva abertura que ha aparecido detrás de donde estaba el armario y cruza la puerta tras la esquina.

■ Corre por el largo pasadizo hasta el final y sube las escaleras. Prepárate para hacer frente a otros dos Bandersnatch: hay uno detrás de ti y otro justo delante, oculto tras la pared de piedra. Mátalos y sube otro tramo de escaleras para llegar a la entrada de la Residencia Privada; párate para respirar hondo y corre adentro.

■ Mata todos los murciélagos con tu pistola y dirígete a la izquierda para hallar una puerta pequeña. Prepárate, porque al otro lado te aguarda un Bandersnatch. Liquídalo con unas Flechas de pólvora bien dirigidas y luego recoge balas, flechas y cintas de tinta antes de volver a salir al recibidor.

■ Corre escaleras arriba hasta el rellano más alto, recogiendo las balas de la mesa (así como el Spray Ayuda si te hace falta). Cruza la puerta del final y contempla una secuencia de vídeo: la mujer es Alexia Ashford, la hermana de Alfred. Cuando se vayan, gira a la izquierda y pasa por la puerta de detrás de ti para entrar en el dormitorio de Alfred.

■ Mira la caja de música abierta en el lado izquierdo de la habitación y cierra la tapa para abrir la cama que tienes detrás. Recoge la Llave de Plata del edredón y coloca la estatuilla de la Hormiga Reina en la tapa de la caja de música para volver a abrirla. No recojas aún la Placa Caja Música de su interior; limítate a salir de la estancia y dirígete enseguida de vuelta al recibidor del Palacio.

■ Cuando salgas de la sala superior del Palacio y estés volviendo al recibidor, párate un momento para cruzar el rellano y abrir la puerta del final con la Llave de Plata. No la cruces todavía, porque de momento no es necesario. Mejor sigue escaleras abajo (esta vez sí) hasta el recibidor y traspasa la puerta del rincón antes de destrabar las puertas dobles de delante con la Llave de Plata. Descarta la llave para ahorrar espacio en el inventario.

■ Ármate con las Flechas de pólvora, entra en la sala y vuela a los dos Bandersnatch de dentro antes de que tengan posibilidad de darte. Píllate las balas de la silla y recoge la Placa de Águila y el Informe de Hunk del suelo, en medio de la sala. Vete de aquí y vuelve hasta el área de la prisión, al otro lado del puente destruido.

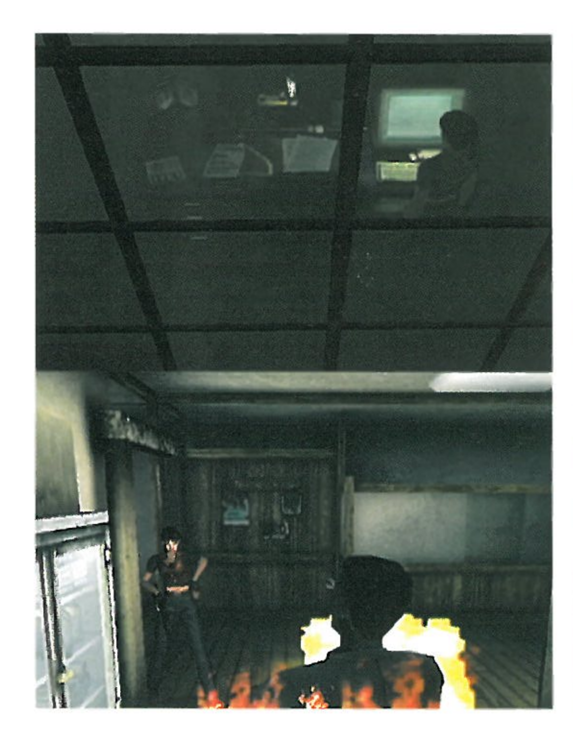
■ Cuando atravieses las pesadas puertas dobles, cruza la puerta de la izquierda. Toma el atajo del portón para no tener que rodear el edificio y pasa por la siguiente puerta para llegar al área de las jaulas. Mata a los zombies de aquí y entra luego en la jaula, usando la Placa de Águila en la puerta que hay al final, detrás de la guillotina. Ármate enseguida con el Lanzagranadas: ¡tendrás que disparar un cartucho para volar al par de zombies que esperan al otro lado!

■ Pasa por la puerta y prepárate para hacer frente a los dos zombies que aguardan tras ella. Cuando estén cerca, dispara al barril y hazlos saltar por los aires. Gira a la derecha, corre por el pasadizo y cruza el portón de tela metálica del fondo.

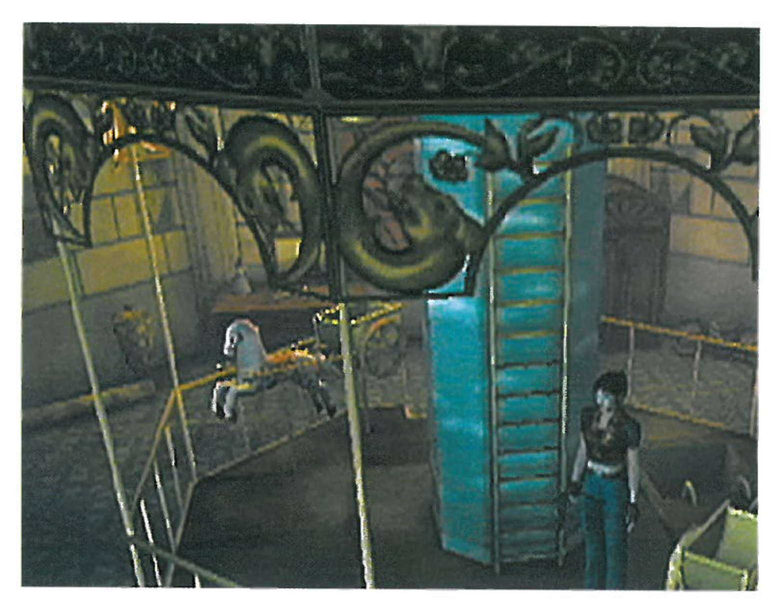
■ Toma las balas del barril situado frente a ti y luego acércate y encarámate a la caja de la derecha. Tírate al otro lado, date la vuelta y empújala hacia la valla. De este modo desbloqueas la puerta que conduce de nuevo a la sala del Escáner 3D. Ahora ya puedes entrar y recoger esos Cartuchos Llamas y Gas BOW que anteriormente habías ignorado...

■ Vuelve sobre tus pasos, deja los ítems innecesarios en la Caja de objetos y regresa al cruce de más allá del portón de tela metálica. Tuerce a la derecha cuando llegues a la esquina y pasa por la puerta del lado para entrar en la Instalación Médica.

■ Agénciate las balas del armario de la izquierda (así como el Spray Ayuda del siguiente armario, si es menester) y sal por la puerta del otro extremo de la sala. Mata a todos los zombies de aquí y hazte con las balas y el Maletín del rincón. Usa la ganzúa para abrirlo (para ello, entra en el inventario, mira el Maletín y hazlo girar de forma que puedas ver el cerrojo), a fin de conseguir las partes







de la pistola M93R. ¡Combínalas con la pistola para convertirla en un arma totalmente semiautomática!

■ Regresa a la sala principal. ¿Recuerdas esa bolsa para cadáveres que se movió cuando te ibas? ¡Dentro había algo intentando salir! Ármate con el Lanzagranadas y acércate al cubículo central para encontrarte a ¡un doctor zombie! Dispárale a él y al paciente y registra su cadáver chamuscado para hallar un ojo de cristal.

■ Cruza el boquete de la izquierda para encontrar un área de oficinas. Coge el Informe del anatomista y luego pon el ojo de cristal en el maniquí de proporciones correctas para revelar una escalera secreta detrás de ti. Baja por ella y atraviesa corriendo el pasillo que encontrarás abajo. Por aquí hay unos peligrosos murciélagos, ¡y esta vez no cuentas con tu Encendedor para mantenerlos a raya!

■ Tras la puerta del final, mata a algunos zombies más y toma unas cuantas balas y flechas del área circundante. Baja por la izquierda otro tramo de escaleras para llegar a una sala con estatuas; tira de la Espada Oxidada de los brazos de la figura que hay al fondo de la sala para activar una trampa. La estatua central subirá y la sala se llenará poco a poco de gas. Antes de que te asfixies, tienes que empujar totalmente a la derecha la larga palanca de detrás de ti para que deje de emanar. ¡Deprisa o tu aventura terminará aquí!

■ En cuanto se disipe el gas, inserta la Espada Oxidada en la ranura de la Virgen de Hierro que aparece. Prepárate: al hacer esto, ¡un zombie saldrá de un salto para sorprenderte! Vuélale la cabeza y toma la Partitura del interior de la Virgen de Hierro. Ahora ve de nuevo escaleras arriba, saliendo de la Instalación Médica y volviendo al recibidor del Palacio.

■ Ve al piso de arriba y corre a la izquierda por el balcón hacia la puerta que destrabaste antes con la Llave de Plata. Entra para encontrar el Casino; no hay tiempo para jugar, así que no lo intentes. Toma las balas, las Flechas de pólvora y la Hierba Verde que encontrarás por aquí y acércate al piano junto a la ventana. Usa en él la Partitura para que suene la música y se abra un compartimento secreto en la base de una de las tragaperras. Échale un vistazo para hallar la estatuilla de la Hormiga Rey; tómala y vete del Casino.

■ Cruza corriendo el balcón hacia la sala de grabación del final y vuelve luego a la Residencia Privada. Mata a todos los zombies del pasadizo de madera y vigila con dos Bandersnatch más antes de lograr llegar a la puerta principal. Una vez dentro, corre de nuevo escaleras arriba (dando buena cuenta de los zombies que te salgan al paso) y ve al dormitorio de Alfred. Toma la Placa Caja Música de la caja de música y vuelve al corredor.

■ Aniquila a todos los zombies del pasillo y corre a la puerta del final: es el dormitorio de Alexia. Entra y coloca la estatuilla de la Hormiga Rey en la caja de música para abrir la tapa. Ahora pon dentro la Placa Caja Música para hacer bajar la cama que tienes detrás y revelar una escalera secreta. Súbete a la cama y usa la escalera para llegar al cuarto de juegos de encima.

■ Bájate del carrusel y deambula por la sala hasta dar con una Libélula Plata: si la examinas en el inventario y le arrancas las alas (igual que los gemelos chiflados), la puedes convertir en una llave. Mete la llave en la ranura del gran cuadro de una hormiga

que hay en el otro lado de la sala para activar el carrusel.

■ Usa la escalera recién formada a un lado del carrusel para subir a la plataforma oculta de encima. Empuja la caja a la derecha y salta a ella para hallar una Carta de Confesión en lo alto del armario. Ahora píllate la Prueba Aire, así como unos recortes de periódicos a la izquierda, antes de volver a bajar al cuarto de juegos.

■ Regresa al dormitorio de Alexia por la escalera que hay en la base del carrusel. Cuando intentes abandonar la estancia, ¡te encontrarás cara a cara con Alexia Ashford! Una vez que intente matarte y Steve venga al rescate, síguela por la entrada secreta al dormitorio de Alfred.

■ Examina la peluca rubia colgada a un lado de la caja de música para contemplar otra secuencia de vídeo algo más reveladora... ¡Alfred y Alexia son la misma persona! Cuando haya huido, se activará la alarma de autodestrucción de la isla; ¡ya es hora de pirarse de este monstruoso lugar!

■ Sal corriendo de la Residencia Privada y regresa al Palacio. No te preocupes por los zombies, porque no te encontrarás ninguno por el camino. Al pasar por la sala de grabación del piso superior del Palacio, deja los ítems innecesarios en la Caja de objetos y toma la Prueba Ejército, todos tus cartuchos de granadas y tantas flechas de pólvora como tengas. ¡Te van a hacer falta! Ahora guarda la partida con la máquina de escribir antes de dirigirte al recibidor.

■ Cruza la puerta principal del Palacio y baja las escaleras para reunirte con Steve afuera. Cuando deje de hablar, corre a la derecha y vete hacia el submarino. Entrará otra secuencia de vídeo y acabarás en el laboratorio subterráneo. Baja corriendo por el pasadizo, cruza la puerta y fríe a algunos zombies antes de dejar atrás el acuario pasando por otra puerta. Corre hacia el ascensor en el que insertaste la Prueba Marina, mete las otras dos pruebas en sus ranuras y dale al botón para ponerlo en marcha.

■ Después de entrar en el avión, descubrirás que no te puedes ir hasta que haya subido el puente. Agarra la palanca de detrás de la silla de Steve y vuelve a la pasarela. Regresa a la sala del acuario y rodea el escritorio para hallar otra puerta; traspásala y cruza el puente para llegar a la persiana del otro lado.

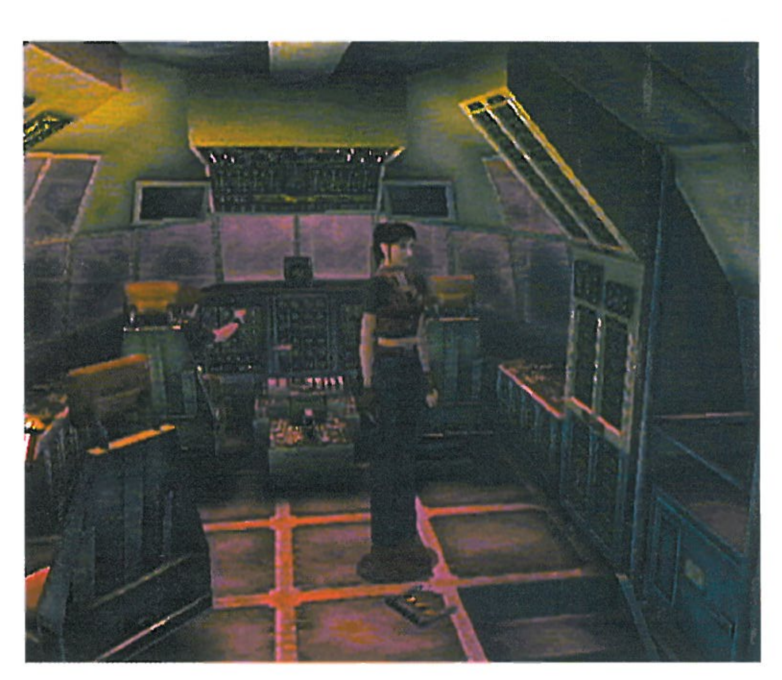
■ Avanza corriendo y usa el ascensor del rincón para llegar al balcón superior. Ignora esta vez los controles de la grúa y vete hacia la puerta al fondo de la sala; crúzala para dar con los controles del puente. Usa la palanca que tomaste en el avión para elevar el puente, crúzalo y franquea la puerta del otro lado.

■ Corre al rincón del fondo de la sala para hallar un grupo de zombies muertos; recoge la Llave del Aeropuerto entre la carnicería y

T-078 TYRANT

Bien pensado, el Tyrant es bastante fácil de derrotar: lo único que hace es caminar despacio hacia ti. Para vencerlo, quédate quieto y dispárale Flechas de pólvora; tras cuatro o cinco impactos, caerá de rodillas antes de volver a incorporarse. Endósale otra lluvia de flechas en el pecho para que vuelva a caer y aguarda a que se levante una vez más para rematarlo. En cuanto haya desaparecido para siempre (o eso es lo que tú te crees), vuelve al Palacio.











desanda tus pasos por el puente hacia la sala de la grúa. Usa el ascensor para volver al nivel inferior y utiliza luego la Llave del Aeropuerto en el portón de detrás de ti. Cruza la puerta que hay detrás y toma las hierbas verdes, las balas y los cartuchos de granadas antes de guardar la partida con la máquina de escribir.

■ Gírate para encarar la puerta del ascensor; debajo tiene dos cajas que impiden que se cierre como es debido. Empuja la caja a mano derecha por debajo de la puerta hasta que no pueda avanzar más, cámbiate de lugar y empuja la caja a mano izquierda hacia la derecha de la puerta. Ahora dale un empujón para entrarla también en el ascensor a fin de que la puerta pueda cerrar. Ponte de cara a la puerta, pulsa acción para entrar en el ascensor y sube de nuevo adonde está esperando el avión.

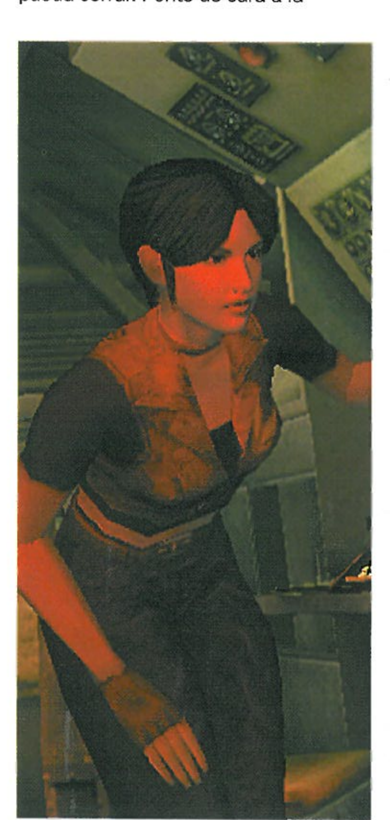
■ ¡La cuenta atrás de cinco minutos! La verdad es que ningún juego de la saga Resident Evil estaría completo sin la obligatoria cuenta atrás de cinco minutos... En fin, en cuanto hayas visto a Alfred/Alexia mostrarte "su venganza en toda su magnitud" (ejem), te encontrarás de nuevo fuera del Centro Militar de Entrenamiento. Gírate y cruza corriendo la puerta pequeña antes de volver hacia el Palacio; ¡es hora de afrontar tu destino! (ver el cuadro T-078 Tyrant).

■ Vuelve al submarino y sigue el camino de regreso al avión, donde te espera Steve. ¡Salta a bordo y contempla cómo despegas para escapar de esta miserable trampa mortal! Aunque las cosas, claro, nunca resultan tan fáciles... verás a Alfred venir tras de ti en su Harrier y, para empeorar las cosas, ¡algo ataca al avión! Más te vale ir a mirar qué ha pasado. Guarda la partida con la máquina de escribir y sal al compartimento de carga por la puerta grande situada al fondo de la cabina. Asegúrate de llevar mogollón de Flechas de pólvora (al menos diez), cartuchos de granadas y hierbas verdes... ¡Va a ser una pelea encarnizada!. (Ver cuadro inferior).

■ Una vez muerto el Tyrant, regresa a la cabina con Steve. Tus problemas sólo han hecho que comenzar: ¡Alfred ha vuelto y le ha puesto el piloto automático a vuestro avión! Pronto os encontraréis sobrevolando el Antártico. Como es de suponer, Umbrella tiene OTRA base infestada de zombies en medio de la nada. Tras un aterrizaje lleno de baches, deberás cambiar de disco: ¡pon enseguida el segundo GD para que podamos seguir con la aventura!

■ Cuando por fin recuperes el control de Claire debajo del avión estrellado, corre por el balcón hacia la derecha y baja por la escalera al nivel más bajo. Ignora las puertas dobles por ahora y prosigue por el balcón, colándote por la pequeña puerta que hay cerca de lo alto de las escaleras.

■ Éste es el dormitorio; bastante oscuro y sucio, claro. Pasa por las literas y dirígete al objeto centelleante del rincón. Toma la pólvora explosiva



T-078 TYRANT... ¡OTRA VEZ!

¡Este tío no se rinde! En este combate se siente más poderoso, ¡y teniendo en cuenta la estrechez del escenario esto no va a ser nada fácil! Sólo hay una forma de matarlo; dispararle Flechas de pólvora y cartuchos de granadas sólo provocará que vaya algo más lento. No, para acabar con él de una vez por todas vas a tener que obligarlo a caer de la cola del avión. ¿Ves ese panel de control a tu izquierda que se volvió azul justo antes de la batalla? Pulsa enseguida el botón para lanzar una caja desde el morro del avión: se estampará contra el Tyrant y casi lo empujará por la puerta del compartimento.

Cuando devuelva la caja a la parte delantera del avión de un empujón, deberás distraerlo el tiempo suficiente para que el mecanismo se recargue; no pulses el botón cuando está rojo o sólo conseguirás malgastar un tiempo precioso. Dispárale tus Flechas de pólvora al Tyrant para hacerlo sangrar, pero evita sus acometidas; ¡si te pilla más de dos veces, estás acabado! Ve corriendo a su alrededor para que no pueda lanzarse bien contra ti y espera al ruido que indica que el mecanismo está recargado. Si logras dañarlo lo suficiente como para que derrame sangre por el suelo, sólo tendrás que arrojarle dos cajas más para que al fin salga despedido del avión. Eso sí: que no te atrape cerca de la cola del avión ¡o serás tú el que se dará el trompazo contra el suelo!



de la mesa y luego registra el armario de la derecha para hallar algunas balas y un spray. ¿Te imaginas ya lo que va a pasar a continuación?

■ Mira tú qué sorpresa: en cuanto intentas irte de la sala, todo un puñado de zombies vuelven a la vida y se te intentan zampar. Cárgatelos a todos con tu pistola (vigila porque son bastantes) y registra luego el resto de la estancia para dar con unas cuantas balas más, el Diario de un trabajador y un Mapa del Terminal de Transporte del Antártico (al parecer ahí es donde te encuentras). Ahora sal corriendo de esta sala y gira a la derecha para, por fin, bajar las escaleras.

■ No veas qué estropicio. Esto lo deben de haber hecho unos bichos bien gordos. Ignóralo todo de momento y corre hacia delante para encontrar una puerta. Entra y toma las Flechas (combínalas con la pólvora para obtener más Flechas de pólvora), la Hierba Verde y la Cinta de Tinta. Deja los objetos innecesarios en la Caja de objetos y guarda la partida antes de salir otra vez al siniestro corredor.

■ Ve a la derecha para encontrarte un desagradable grupo de polillas venenosas; cárgatelas a todas enseguida, pero vigila que no pongan huevos a tu espalda. Si lo hacen, muévete de sitio, espera a que eclosionen y entonces pulsa el botón A como un poseso para deshacerte de ellos. Si te envenenan, usa la maceta de hierbas azules del rincón del pasadizo para curarte. Ahora sólo te queda pasar por las puertas dobles a mano derecha.

■ Mata a todos los zombies de esta sala, corre hacia la izquierda y más allá del pequeño tramo de escaleras junto a la pared. Ignora la primera serie de puertas y continúa corriendo hasta hallar otras con el letrero "Weapon" (Arma).

■ Entra y haz picadillo a todos los zombies de esta estancia. Recoge la Llave Sala Minas al pie de la cinta transportadora y pasa a través de la brecha de la valla para hallar un cadáver.

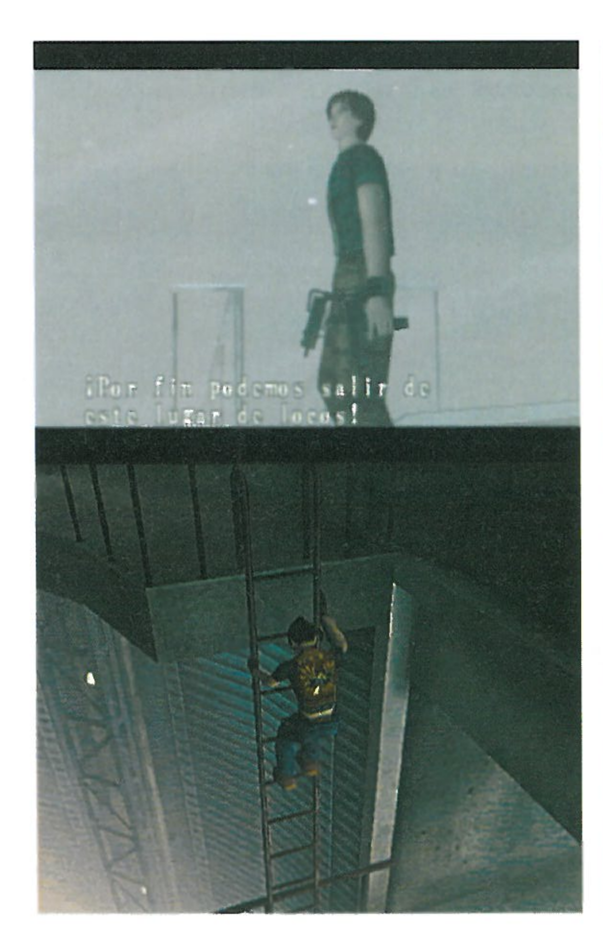
■ Examina el cadáver para encontrar el detonador; gira de inmediato a la izquierda y ponlo en el bloque de C4 enganchado a la puerta del armario de detrás de ti. Ahora vuelve hacia la puerta, parando un momento para abrir los cajones de las armas que hay a la izquierda. Dentro encontrarás un Rifle de asalto. ¡NO LO USES! Es otra de esas armas que tendrás que dejar en la Caja de objetos para que Chris la use cuando llegue su turno más adelante.

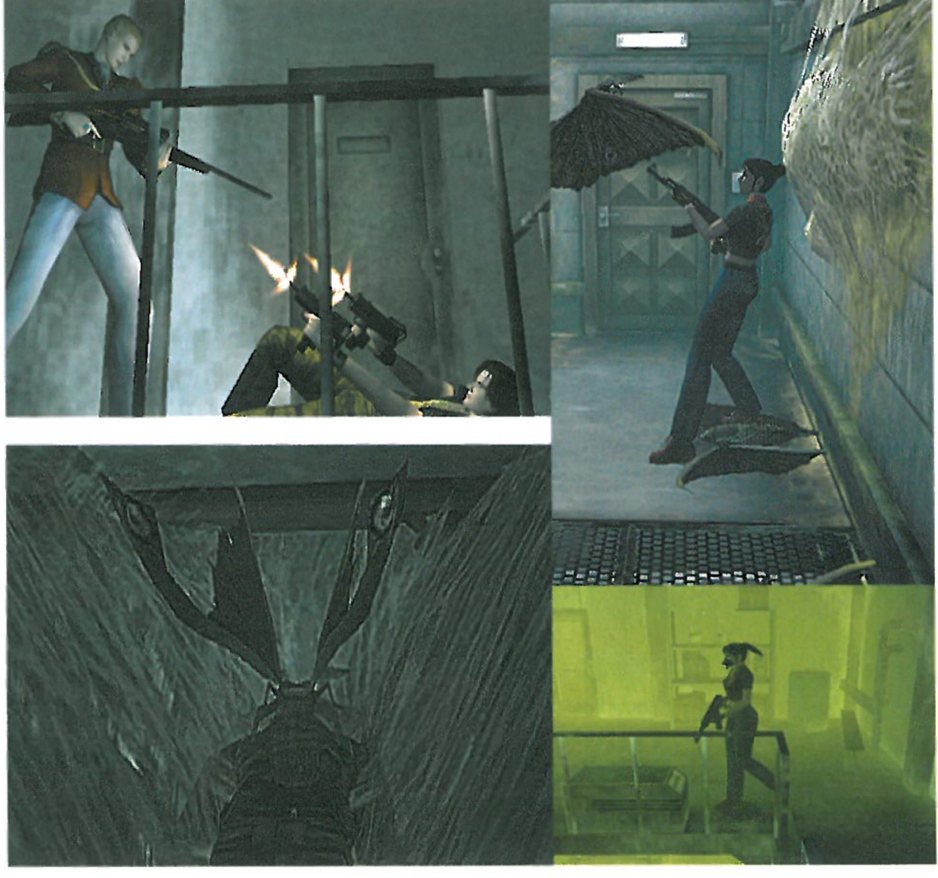
■ Al salir de la sala de las armas, corre al otro conjunto de puertas dobles señaladas con un letrero en el que puedes leer 'BOW'. Entra y ten el Lanzagranadas a punto: ¡dentro hay dos arañas esperando para comerte vivo! Revientalas y recoge las balas de la caja que hay nada más cruzar la puerta. Luego, cruza al otro lado de la sala y toma la Etiqueta Código de la caja de enfrente. Vigila con la tercera araña de debajo del enrejado; no puedes matarla, ¡pero ella sí te puede envenenar!

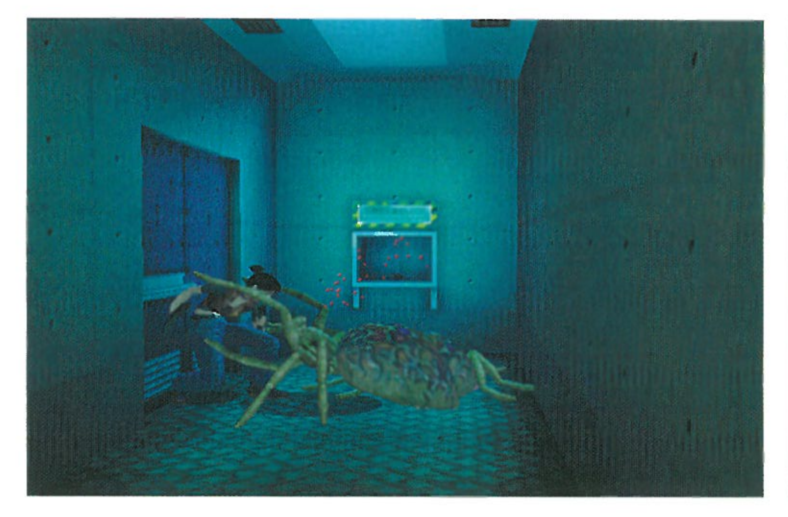
■ Regresa a la sala principal y corre al recoveco de enfrente del pequeño tramo de escaleras. Pon la Etiqueta Código en la caja de la cinta transportadora. Luego, sube por los escalones de detrás de ti y abre la puerta con la Llave Sala Minas. Entra y corre por la izquierda a la puerta del rincón que da al profundo foso.

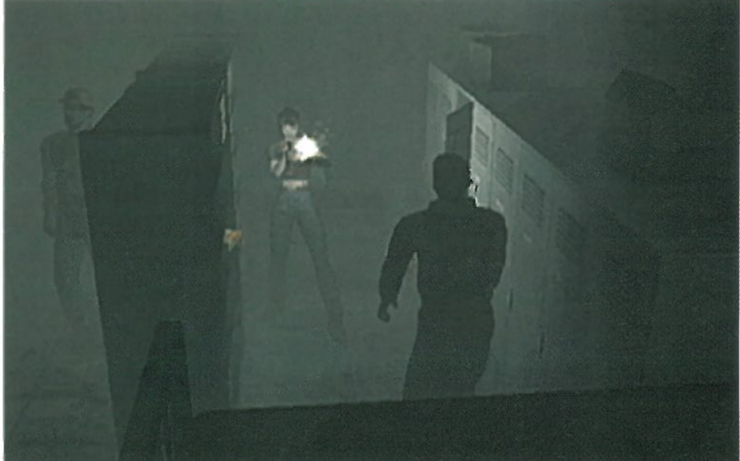
■ Dentro, dispónte a hacer frente a unos perros hambrientos; cárgate a los tres y avanza por la sala hasta encontrar un recinto de metal. Entra en él a través de una brecha situada al otro extremo y vete hacia el refulgente panel de control de la parte de delante; acciona el interruptor para poner en marcha el generador de encima. Ahora vuelve al camino principal y camina hasta encontrar otro pequeño hueco justo tras la esquina. Tira de la palanca de aquí para restablecer la corriente del complejo antártico; hasta ahora, todo bien. Antes de irte, píllate las balas del estante que hay en un lado de la sala y tantas hierbas verdes desperdigadas por allí como te puedan hacer falta.

■ Vuelve al foso profundo y sube los grandes peldaños del rincón para encontrar un conducto de gas. Examínalo para ver la válvula de cierre; si no lo haces, no sabrás qué forma tiene (no te preocupes, pronto lo entenderás). Ahora regresa al área de la cinta transportadora y acércate a la caja sobre la que pusiste la Etiqueta Código. Pulsa el botón brillante de la









pared a mano derecha para poner en marcha la cinta transportadora de encima, y luego tira de la palanca junto a la caja para que ésta también se mueva. Ahora sigue a la segunda caja y vuelve a la sala BOW.

■ Apenas entrar, gira a la izquierda y toma la Máscara Gas del portillo de emergencia de la pared. Vuelve afuera y corre de regreso al vestíbulo infestado de polillas. Al llegar, mátalas todas y tuerce a la izquierda en el cruce para entrar de nuevo en el estudio.

■ Al fondo de la sala hay una estantería: empújala y descubrirás un pasadizo secreto. Dirígete a los armarios del final (¡ojo con la rata!) y lee la nota de dentro antes de darle al interruptor secreto. Entra en la cámara para ver un feo monstruo bajo tus pies. No te preocupes: de momento no se puede escapar. Toma la Maceta, accede a tu inventario y examínala: si la pones al revés, encontrarás la Llave de la Sala de Máquinas enganchada en la parte inferior.

■ Deja el pasadizo secreto y vuelve al vestíbulo de fuera, subiendo luego las escaleras para llegar al balcón de arriba (el área cercana al lugar donde te estrellaste con el avión). Corre por él y cruza las puertas dobles al pie de la escalera. En el siguiente balcón (el que da a la sala de la caja), corre a la izquierda y abre la puerta del final con la Llave de la Sala de Máquinas.

■ Entra, pero no te acerques todavía al panel de control que hay justo delante; en vez de eso, corre a la izquierda y pasa por la puerta del rincón. Cruza la pasarela y toma la Manija Válvula antes de volver a la sala de máquinas para reunirte con Steve. Cuando éste provoque una importante fuga de gas, tú deberás arreglarla: vuelve por el balcón y a través de la puerta del otro lado, entrando en una pequeña sala.

■ Ignora al zombie de la jaula, porque no puede escaparse de ahí dentro y de momento no puede alcanzarte. Déjalo atrás adentrándote en otra área pequeña donde te espera una máquina de cortar metal, usa en ella la Manija Válvula para darle al extremo una forma con ocho lados (¿ves?, ¡ya te habíamos dicho que la forma era importante!). Ahora vuelve corriendo a la sala del avión estrellado y baja otra vez por las escaleras al hall plagado de polillas.

■ Liquida a más polillas y dirígete a la izquierda, cruzando las puertas dobles del final. Dispara contra todos los zombies (¿de dónde habrán salido?) y sube los pequeños peldaños de la izquierda, cruzando la puerta de arriba. ¡No olvides ponerte la máscara de gas cuando te lo pidan, o te asfixiarás!

■ Tuerce a la derecha y sube los grandes escalones hacia el altiplano de arriba del todo. Pasa corriendo la excavadora y sube por el siguiente tramo de escaleras para encontrar una válvula de cierre para el gas. Usa en ella la Manija Válvula para detener la fuga y volver a arreglar la situación. Por supuesto, algo ocurre para que no puedas pararte a celebrarlo: ¡Alfred ha vuelto! Después de que Steve te salve la vida por tercera vez en esta aventura, corre al borde del foso y píllate el Rifle de francotirador de Alfred, que te será útil muy pronto. Además, este ítem es básico para disfrutar de todas las opciones del Modo Batalla que descubrirás al acabar el juego.

■ Ponte cómodo y contempla la siguiente secuencia de vídeo; ¡vas a necesitar este respiro si quieres estar preparado para lo que viene a continuación! En cuanto estés en el tejado de la base del Antártico, baja las escaleras que hay cerca de Steve (antes de hacerlo, puedes pillar un spray y munición que alguien ha dejado amablemente en el tejado). ¡Es hora de acabar para siempre con la mascota de Alfred!

NOSFERATU

Teniendo en cuenta que es el último jefe de la aventura de Claire, vencer a Nosferatu es un pelín fácil. Mientras te mantengas a distancia, no habrá problema; aunque, claro, estar lejos de él significa que no podrás apuntar con tus armas a causa de la cegadora nieve. Manténte al menos a una distancia de medio tejado y usa el Rifle de francotirador para apuntarle al corazón palpitante del pecho; ¡asegúrate de acertar porque no tienes mucha munición!

Si al final te quedas sin munición para el Rifle de francotirador antes de que sucumba (cosa bastante probable), pasa a usar las Flechas de pólvora y acribíllalo. Te deberían quedar unas 20 flechas, o sea que no debería ser difícil darle el pasaporte; eso sí, asegúrate de tener hierbas verdes para poder curarte si él logra alcanzarte.

Muerto Nosferatu, Claire puede al fin escapar con Steve. Tras saltar al vehículo, se alejan hacia el ocaso. ¿O no? Tal como podrás comprobar por lo que ocurre después, las cosas distan de haber terminado. ¿Está muerto Alfred? ¿Existe realmente Alexia? Y ¿qué era ese tentáculo que impidió la huida de Claire hacia la libertad?



Ha llegado el momento de descubrir todos los secretos de *Resident Evil Code: Veronica X.* Chris Redfield entra en escena para echar un cable a su hermana y acabar con los terroríficos experimentos de la corporación Umbrella.

AVENTURA DE CHRIS

■ Chris sólo tiene una razón para visitar esta desagradable isla: ¡rescatar a su hermana! Empiezas la aventura bajo la base principal de Umbrella, en una pasadizo angosto. Justo al comenzar a moverte, ¡la entrada empieza a derrumbarse y quedas atrapado! ¡Bonita manera de comenzar un rescate!

■ Baja por el pasaje hasta encontrarte a un Rodrigo herido, quien te informa de que Claire ya debería haber escapado. Justo entonces, ese gusano gigante que Claire evitó fuera del Centro Militar de Entrenamiento, ¡aparece de repente y se lo come enterito! ¡No! Ve al final del túnel y registra la Caja de objetos en busca del Rifle de asalto que Claire dejó atrás. Luego cruza la puerta de la derecha para intentar recuperar a Rodrigo.

■ Justo antes de que la diñe, el gusano escupirá a Rodrigo. No malgastes lágrimas, ya que casi está muerto. Antes de estirar la pata te pasará el Encendedor de Claire. Ahora gírate y vuelve por la puerta hacia el lugar donde empezaste.

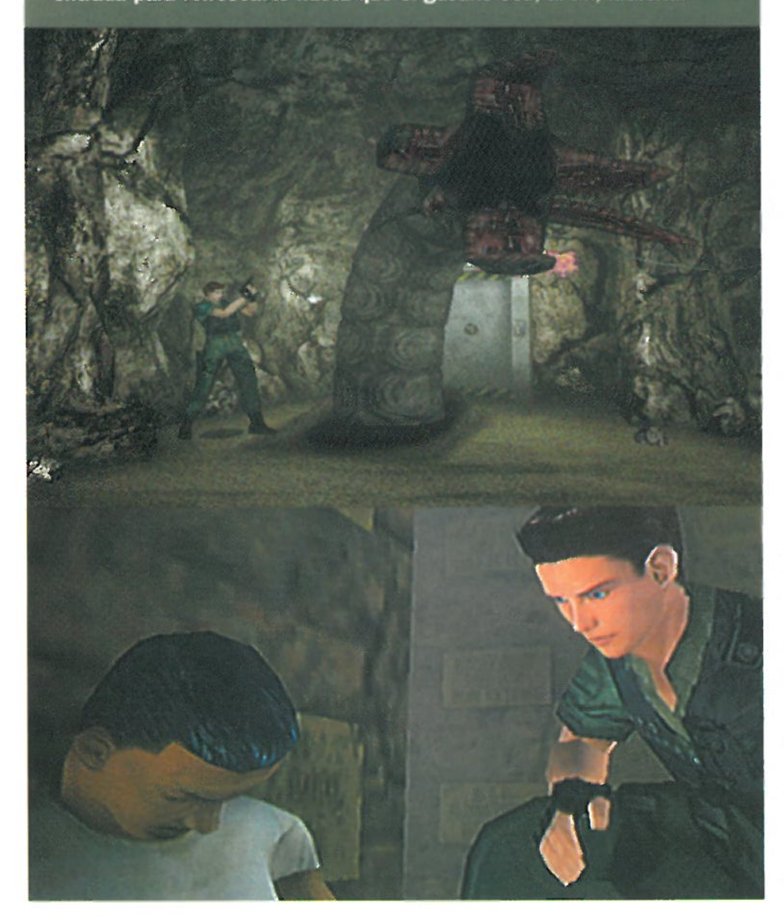
■ Un poco más abajo, en el camino, hallarás una estatua en la pared. Examínala y aparecerá un estante con dos metralletas la mar de chulas. Por desgracia, hay un enrejado que no te deja pasar. Usa el Encendedor con la antorcha que sostiene la estatua y voilà: el enrejado se desplazará para que puedas hacerte con ellas. ¡Muy astuto! Ahora vuelve adonde mataste al gusano gigante. Sigue la cueva rocosa hacia el pequeño ascensor de la pared del fondo, recogiendo las balas y las flechas por el camino, y sube.

■ ¿Te suena? Exacto, estás en el garaje en el que Steve tuvo que matar a su padre. Cárgate a los zombies que vienen a saludarte y dirígete luego a las puertas dobles que hay justo enfrente del ascensor. Una vez fuera, corre a la parte posterior del tanque y dale al botón (igual que hizo Alfred) para hacer aparecer el ascensor secreto. Toma las balas y baja en él al hangar de aviones.

■ Recorre el vestíbulo y toma las hierbas verde y azul, así como los Cartuchos Escopeta. Cruza la primera entrada para hallar una sala de grabación; píllate las balas, los Cartuchos Escopeta y los Cartuchos Ácido, además de la Hierba Verde, si la necesitas. Guarda la partida (a

GUSANO GIGANTE

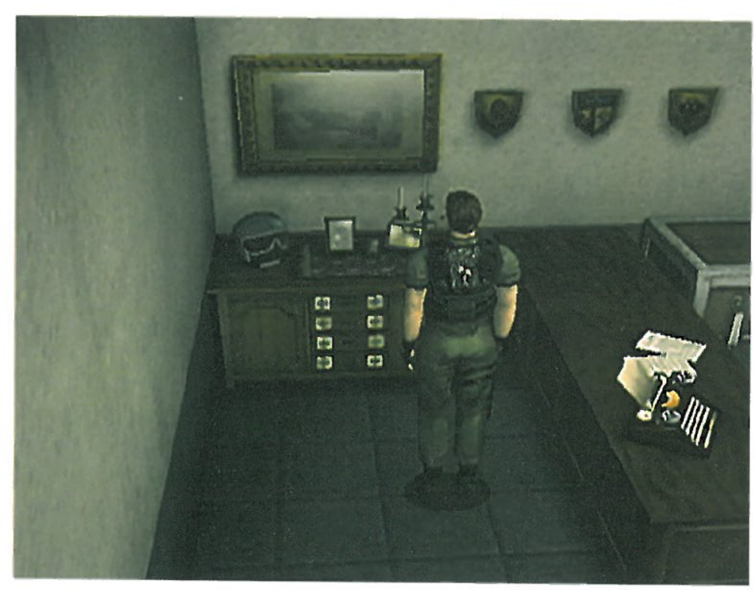
Encargarte del gusano gigante no debería ser demasiado difícil: cualquier parte de su cuerpo es vulnerable y no es que sea muy bueno a la hora de atacar. Ve moviéndote de un lado para otro, mirando al suelo para ver por dónde va a salir a continuación. Cuando aparezca, tan sólo apúntale con el rifle y dispara hasta que vuelva a desaparecer. Evítalo cuándo sólo salga unos segundos y reserva la munición para cuando emerja del todo. Si te alcanza, caerás; por suerte, puedes usar la Hierba Verde del rincón que hay frente a la entrada para refrescarte hasta que el gusano sea, al fin, historia.












partir de aquí las cosas se ponen un poco feas) y mira los cajones situados en el rincón de la sala. Hay una réplica de Luger guardada en el cajón dorado de abajo que puedes agenciarte para tener acceso a Steve en el Modo Batalla de más adelante: abre el cajón rojo, el verde y por último el azul para conseguir dicho acceso y pon la Luger en la Caja de objetos.

■ Sal de la estancia, gira a la izquierda y corre hacia las puertas del final, que dan al hangar principal, aunque ahora estén cerradas. Toma la Batería, prepara el Rifle y vuelve por el corredor. Cuando aparezcan las dos arañas, vuélalas antes de volver corriendo al ascensor. Si te envenenan, hay una Hierba Azul inagotable en la sala de grabación de la que acabas de salir.

■ Vuelve al garaje y pon la Batería en el montacargas de la derecha. Úsalo para llegar al saliente de encima, toma la Llave del Almacén Químico y un documento del estante de la izquierda y sal por la puerta del balcón. Corre por el pasadizo hasta que Chris vea la pantalla de vídeo de la sala de delante. ¡Alexia está viva! Y lo que es peor, parece que un viejo amigo ha vuelto a la ciudad con unas intenciones nada agradables para Chris. ¡Si has jugado al Resident Evil original ya te harás una idea de quién puede ser!

■ Vete por la puerta de la izquierda para ver cómo la útil Placa de Águila cae al río. Bueno, ya la recuperarás más tarde... ¡si sobrevives, claro! Atraviesa el balcón hacia la puerta de enfrente y entra, matando a todos los zombies (¡ojo con el que lleva pegado un paquete de C4!) y recogiendo la Mochila Lateral para incrementar la capacidad de tu inventario. Cerca también puedes conseguir Flechas para la Ballesta.

■ Vuelve por donde viniste y baja en el ascensor (una vez pases la puerta del otro lado del balcón) al sótano: ve más allá de la estatua de la pared y gira a la izquierda para bajar por unos peldaños de metal hasta el fondo. Toma la Escopeta de la pared (esto hará que las escaleras suban, pero por ahora no te preocupes) y coge la Cinta de Tinta y las balas que hay cerca de la puerta de la izquierda antes de pasar por ella.

■ Ignora los tubos de incubación -son totalmente seguros- y coge la Hierba Verde cercana a las escaleras antes de subir por ellas hacia el balcón superior. Examina el panel de control del otro lado y dale al botón para hacer bajar uno de los tubos; encima hay más munición para tu Rifle de asalto. Hazte con ella y cruza las puertas dobles junto al panel de control.

■ Aquí también has estado antes. Cruza la puerta de la derecha y avanza a través de las diversas puertas correderas hasta llegar al área del laboratorio destruido. Acércate al frigorífico de almacenaje químico del otro lado de la mesa y ábrelo con la Llave del Almacén Químico que recogiste antes. Cuando te pidan que establezcas la temperatura, ajústala a 12,8 (este valor es precisamente la fecha de la fundación del Centro Militar de Entrenamiento, aunque tú ya lo sabías, ¿no?) para que el Benigno E de dentro se acabe volviendo azul. Recoge varias hierbas y munición. Gírate y sal de nuevo del laboratorio.

■ Cuando vuelvas a la sala eléctrica,

corre al ascensor y recoge el Tirador Puerta brillante del suelo. ¡Asegúrate de tener la Escopeta a punto porque te las vas a ver con los Hunters! Son dos y pueden ser muy peligrosos. Aguarda a que estén lo bastante cerca y dispárales en todo el careto. Una vez muertos, vuelve sobre tus pasos hasta el ascensor corriendo a través de la sala de los tubos de incubación y volviendo a colgar la Escopeta en la pared para que, de esta manera, las escaleras puedan bajar de nuevo.

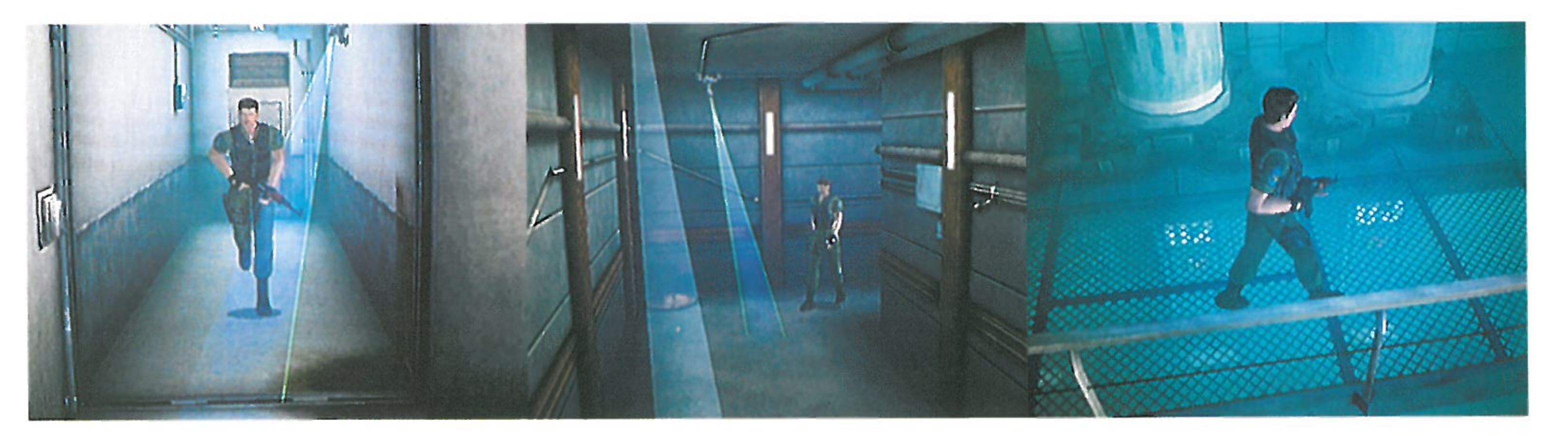
■ Sube en el ascensor al segundo piso y ve a la sala donde recogiste la mochila, al otro lado del balcón. Dobla la esquina para hallar otra pequeña puerta: traspásala y usa el Tirador Puerta en la puerta de la izquierda. Tras cruzarla estarás en otro balcón encima del área del garaje; corre a la izquierda y toma el Objeto Tanque. Además, al otro lado del balcón puedes hacerte con algunas balas. Vuelve de nuevo hasta el ascensor (a partir de ahora, ten cuidado con los Hunters que pueden atacarte en cualquier sitio).

■ Ve al primer piso y tira por la derecha hasta la puerta al final del pasillo. Dentro, coloca el Objeto Tanque en la maqueta del Centro Militar de Entrenamiento para que el cuadro que tienes detrás se mueva. Aquí hay una palanca protegida por tres haces láser; para desconectarlos, necesitarás tres pruebas: ¡las que Claire dejó en el aeropuerto! ¡Aargh! Parece que vamos a tener que volver hasta allí...

■ Toma la Llave Plataforma Giratoria y el Memorando del Pasadizo de delante de los haces láser y baja al sótano. Baja los escalones de la izquierda y toma de nuevo la Escopeta (recárgala si hace falta) antes de volver a entrar en la sala de los tubos de incubación. Esta vez te encontrarás cara a cara con ese conocido perdido hace tanto tiempo; sin embargo, antes de que te pueda matar, ¡un Bandersnatch se escapa! Elimínalo con la Escopeta y cruza las puertas dobles situadas al final del balcón superior.

■ Usa la Llave Plataforma Giratoria en el ascensor donde te atacaron los dos primeros Hunters y pasa a toda prisa a través del agujero de la pared de arriba del todo para llegar al recibidor del Centro Militar de Entrenamiento. Ve hasta la sala de copiadoras y cárgate a unos cuantos zombies aquí. Coge los Cartuchos Escopeta y Ácido del armario de la sala anexa. Entra por el siguiente agujero. Ve por él y dirígete a la puerta de la derecha. Crúzala y sigue el saliente inestable alrededor de la valla hasta llegar a la escalera







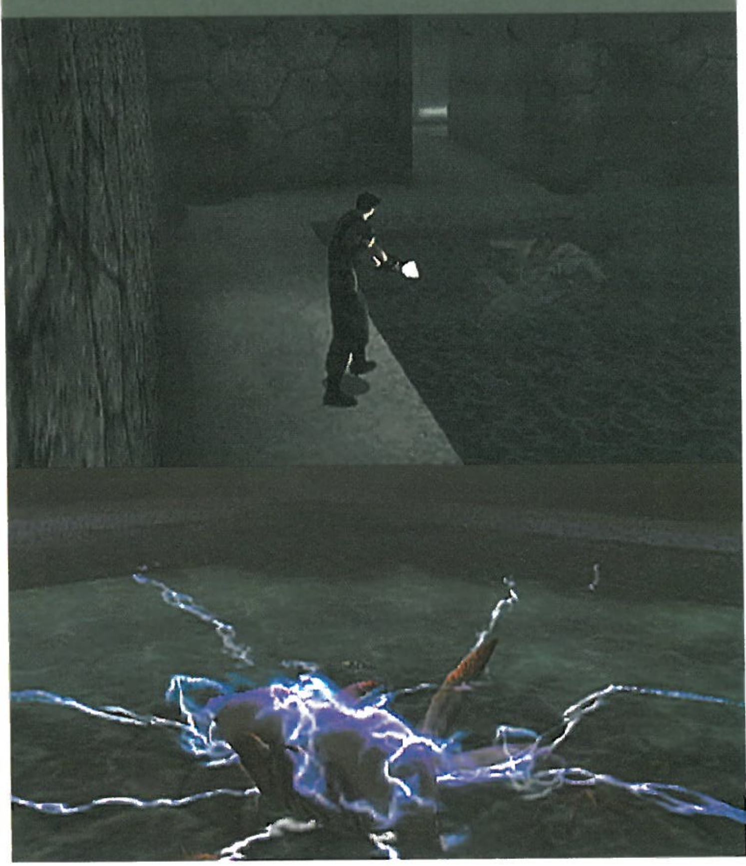




ALBINOID ADULTO

Sabías que tarde o temprano te las verías con uno de éstos, ¿verdad? Para ser sinceros, no es que sea una pelea muy difícil: depende de lo buen tirador que seas. El Albinoid NUNCA SALDRÁ DEL AGUA, así que estarás seguro moviéndote por el saliente del exterior de la piscina. Espera a que se acerque y endósale entonces algunos tiros apuntando hacia abajo con la Escopeta a fin de quitarlo de en medio en un plis-plas. Eso sí, bajo ninguna circunstancia debes meterte en la piscina. Sufrirías serios daños pudiendo incluso morir. Juega sobre seguro y ve disparándole al azar hasta que flote panza arriba.





del suelo (ten cuidado con el traicionero zombie que se arrastra por allí).

■ Ahora baja y activa la palanca para volver a encender el sistema de ventilación. Luego, corre hasta el final y mata a todo lo que se mueva antes de dejarte caer a la sala; porque ABRISTE EL PORTÓN cuando jugabas como Claire, ¿no? Si no es así, tendrás que perder algún tiempo para volver a encontrar esa Tarjeta Emblema.

■ Ve por la derecha y cruza la puerta del recoveco; atento porque al otro lado te espera un Hunter. Cuando esté muerto, cruza la sala y pasa por la puerta de enfrente para hallar el taller. Vete a la mesa de la esquina y potencia tu pistola antes de hacerte con el Benigno A del estante de la derecha. Combínalo con el Benigno E para crear una solución que disuelva los metales. Excelente. En la otra estantería encontrarás algunas balas.

■ Corre de vuelta por la sala de ventilación, escalera arriba y a través de la siguiente puerta para regresar al Centro Militar de Entrenamiento. Dirígete al recibidor y cruza las puertas de delante para encararte a dos nuevos Hunters; reviéntalos a los dos y coge Cartuchos Escopeta antes de bajar en el ascensor principal de la derecha al área del aeropuerto. Al llegar abajo, deja todos tus ítems innecesarios: al fin y al cabo, necesitarás tres ranuras vacías en tu inventario para depositar esas dichosas pruebas, ¿no?

■ Pasada la persiana, cárgate al Hunter que te ataca y sube en el ascensor de la izquierda al balcón. Franquea la puerta del final, cruza el puente hacia la siguiente persiana y mira el panel brillante de la pared nada más pasar la puerta: la corriente está desconectada, así que deberás reactivarla. Para ello, tendrás que pulsar los botones en el orden correcto:

Pulsa el botón de 3 litros CUATRO VECES.
Pulsa el botón de 5 litros UNA VEZ.
Pulsa el botón de 10 litros UNA VEZ.
Pulsa el botón de 5 litros UNA VEZ.
Pulsa el botón de 3 litros UNA VEZ para completar por fin el dichoso puzzle de los botones.

Cuando vuelva la corriente, también lo harán los zombies de la esquina de detrás de ti; abátelos a todos (coge los Cartuchos Escopeta) y vuelve por el puente de fuera al panel de control que hay cerca de la puerta.

■ Acciona el interruptor para volver a bajar el puente, retorna por la puerta y ve abajo en el ascensor. Cruza la persiana de enfrente de por donde entraste y atraviesa el puente, disparando al Hunter que baja de un salto. Ya al otro lado, cruza la puerta y mata a los tres zombies de dentro antes de dar la vuelta y abrir la puerta a la derecha del acuario.

■ Cárgate al Hunter y pulsa el interruptor junto a la pantalla brillante para desconectar la corriente del panel de las pruebas. Hazte con las tres, date la vuelta y patéate TODO EL

CAMINO DE VUELTA al Centro Militar de Entrenamiento: dejando atrás el acuario, cruzando el puente y volviendo a subir al ascensor principal. Ten cuidado con los dos Hunters envenenados del patio del centro.

■ Entra en el centro, corre a través de la sala de copiadoras y sal de nuevo al saliente inestable. Baja por la escalera a la sala de ventilación, tuerce a la izquierda y cruza la puerta para llegar otra vez al ascensor pequeño. Sube en él al primer piso y entra en la sala de la maqueta del centro; pon las tres pruebas en el panel y tira de la palanca para que la maqueta se mueva y revele una escalera oculta. Recoge la Hierba Verde y los Cartuchos Escopeta que encontrarás cerca. No olvides guardar la partida antes de bajar por ahí.

■ Liquida a los dos arañones de aquí (ojo que no te envenenen) y recoge la hierba y las granadas cercanas. Baja por la escalera del final del pasillo. Sal a la sala del agua y hazte con algunas hierbas. Prepárate porque sufrirás una brutal conmoción. (Ver recuadro Albinoid Adulto en página anterior)

■ Cuando el Albinoid la palme, salta a la piscina y toma la Placa de Águila de en medio para luego volver a subir por la escalera. Usa la sustancia disolvente que obtuviste al mezclar los dos benignos con la Placa de Águila para disolverla y obtener una preciosa Alabarda de oro; ¿no usó Alfred una igual para llegar al hangar? ¡Exacto, y tú también puedes hacerlo!

■ Regresa a la sala de la maqueta del centro por la escalera y usa el ascensor de fuera para subir al segundo piso. Dirígete a la izquierda, cruza la puerta, baja en el montacargas a la planta del garaje y sal por las puertas dobles de la izquierda. Usa el ascensor de debajo del tanque para bajar al pasadizo de debajo. Síguelo hasta el final y usa la Alabarda de oro para abrir el hangar. ¡Cuidado, Antártico, aquí viene Chris Redfield!

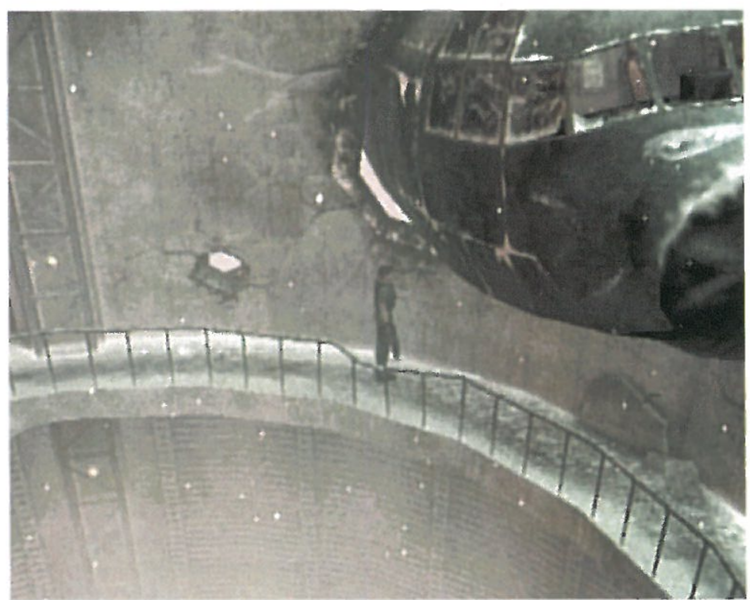
■ Cuando al fin llegues a la base antártica, corre hacia la izquierda por el balcón y pasa a través de las puertas dobles. Dispara a los tentáculos repetidas veces para que se recojan en las paredes y usa la escalera para tirarte al saliente inferior. Ignora las puertas dobles por ahora y baja las escaleras al final del balcón para llegar al vestíbulo estrecho de debajo.

■ Corre hacia delante -tranqui, ahora no hay polillas venenosas- y entra en el estudio de encima de donde estaba Nosferatu. Usa la Alabarda de oro en la placa de la pared para abrir el armario de la izquierda. Toma de dentro el Peso Papel, una Cinta de Tinta y el Diario de Alfred antes de girarte y guardar la partida. Antes de irte de aquí, píllate ese Extintor de la Caja de objetos (¡ya te dijimos que te haría falta!).

■ Vuelve arriba y cruza las puertas dobles al pie de la escalera. Mira qué *peaso* arañote debajo del hielo: espeluznante, ¿verdad? Bueno, tira a la izquierda por el balcón y cruza la puerta que hay en un lado para entrar en el nivel superior de la sala de las válvulas (donde Claire selló ese escape de gas hace ya tanto). Como hay hielo por todas partes, puedes bajar e ir corriendo adonde aún está la Manija Válvula octogonal: en la válvula del conducto del gas. Píllatela, pero prepárate para una recepción 'glacial' por parte de un grupo de zombies nada amistosos que aparecen de repente.

■ Vuelve por la puerta y sal al hielo con la araña debajo; ahora cruza al balcón de enfrente y súbete al saliente antes de traspasar la puerta de la izquierda. Una de esas pequeñas cámaras te descubrirá, así que recibirás la entrañable visita de un Hunter. Cruza la primera puerta que te encuentras para entrar en la sala del tanque; pulsa el botón brillante a fin de hacer subir el barril de líquido













extintor para luego recargar ese Extintor tuyo. Si bajas en el ascensor de la izquierda, podrás apagar las llamas y hacerte luego con el Colt Magnum y las balas antes de volver a la sala del tanque. Vuelve al corredor de fuera y corre hasta el final, entra en el ascensor y baja al fondo. Cruza la puerta de enfrente y ve luego a la abertura que hay justo a la izquierda para hallar la sala del suministro eléctrico. Usa la Manija Válvula en el puerto del rincón antes de accionar el interruptor de la izquierda; así restablecerás la corriente del complejo. Coge todos los regalitos que encontrarás aquí. Antes de poder irte, puedes dejar la Escopeta en la Caja de objetos para que Claire la use dentro de poco... Ahora vuelve afuera y sigue el pasadizo hasta el final antes de cruzar la puerta que allí se encuentra. Ten cuidado con los zombies que se pasean como Pedro por su casa por esta zona.

■ ¡Toma *déjà vu*! ¿Le suena esto a alguien del Resident Evil original? Antes de nada, coge las balas que tienes a la derecha. Ahora, empuja la estatua hacia la baldosa agrietada para que caiga y te deje llegar al mapa de dentro. Corre a través de la cortina al pasadizo de más allá y síguelo hacia la estatua del tigre del final. Quita el ojo azul y toma el Enchufe (combínalo con la Manija Válvula para crear una nueva manivela de cuatro lados); luego vuelve a colocar el ojo azul y quita el ojo rojo para conseguir algunas Balas Magnum. Asegúrate de reemplazar el ojo rojo antes de darte la vuelta y subir al ascensor de detrás de ti.

■ Tras salir del ascensor, toma el Objeto Ala de delante de la colmena gigante y corre a la derecha por el siguiente pasadizo. Acércate al panel de control del rincón del fondo a la derecha y actívalo; cuando te lo pidan, introduce el siguiente código: AA, CORONA, CORAZÓN, PICA.
Cuando se abra el cajón, mete el Peso Papel dentro y mira cómo Alfred cae del tubo de incubación de detrás de ti. Examina su mano para hallar un anillo; si lo miras en el inventario puedes extraerle la Joya de Alfred. Vuelve a la colmena, usa el ascensor para volver a la planta superior y ábrete paso por el complejo hasta la sala del tanque donde recargaste tu Extintor.

■ Ahora debes usar tu nueva válvula, con una nueva forma, para vaciar el agua del tanque, así que sube en el ascensor hasta allí. Una vez hecho, métete dentro del tanque vacío mediante la escalera y toma la Llave Grúa. Aplasta al Hunter que intenta sorprenderte, vuelve luego afuera y sigue el pasaje hacia la capa de hielo rellena de araña. Usa la Llave Grúa en la cabina de la derecha para hacer aparecer a un Nosferatu congelado, ¡que resultará ser el padre de Alfred y Alexia! Cuando la araña gigante ataque al fin, hazla pedazos con algún arma de las gordas (aunque no tienes por qué matarla, si no quieres) y luego toma el pendiente de al lado del cadáver del Nosferatu; examínalo en el inventario para revelar la Joya de Alexander. Vuelve por la puerta a la sala del tanque. Ve otra vez hasta el final del pasillo y baja en el ascensor al nivel inferior. Luego, en vez de cruzar la puerta de delante, tuerce a la izquierda y corre por el pasadizo hasta el patio. Vuela a otro Hunter y toma los dos objetos alas (uno junto al carrusel, el otro en el agua cerca del pedestal) antes de pasar por las puertas dobles para encontrarte con otro flashback de *Resident Evil*...

■ Corre escaleras arriba, agénciate el Puñal de Combate, vuelve abajo y mira el hueco de detrás de la escalera para encontrarte a... ¡Claire! Usa el puñal para liberarla y comprueba luego si está bien: si resultó envenenada de gravedad durante la pelea con Nosferatu, deberás hacer que Chris recorra TODO el camino de vuelta a la sala del tanque y use el ascensor pequeño para bajar, tomando la Bolsa de Sangre del estante para luego volver y dárselo a su hermana.

■ Una vez que Claire se encuentre bien (o si ya lo está) y te hagas con su control, píllate todos los ítems de la sala y ponlos en la Caja de objetos. Si antes dejaste la Escopeta aquí, ahora puedes tomarla y ponerla en el colgador de la pared, detrás de la estantería, a fin de revelar más Cartuchos Granadas. Hazte con ellos, píllate otra vez la Escopeta y vuélvela a meter en la caja para que Chris pueda quedársela de nuevo. Asegúrate de tener mogollón de hierbas verdes y/o sprays... ¡enseguida los vas a necesitar!

■ Cruza la puerta de la izquierda y sigue el pasadizo, volando con el Lanzagranadas (cargado con

Cartuchos Llamas, claro) los tentáculos que aparecen. Pasa por la puerta del final y corre a través del área de celdas, subiendo las escaleras de la izquierda para hallar un viejo cañón oxidado; léete el archivo que tiene debajo y dale la vuelta al mango del cañón para revelar un orbe de cristal con una Tarjeta Seguridad dentro. ¡Cuidado! La losa de piedra de arriba caerá con gran estrépito; ¡si te pilla debajo, quedarás hecho un Tranchette plano-planito!

■ Esprinta debajo de la losa cuando suba y échale el guante al orbe de cristal. Ahora viene lo chungo. Tienes que ponerte un pelín debajo de la losa y retroceder otra vez para accionar la trampa sin matarte; cuando la losa vuelva a subir, corre debajo de ella y entra en tu inventario para usar el orbe de cristal antes de que caiga de nuevo. Claire colocará el orbe en el suelo y se hará a un lado, dejando que la losa lo aplaste. Hasta ahora, bien. Ahora tienes que volver a accionar el resorte de la losa sin ser chafado, correr de nuevo debajo y agenciarte la Tarjeta Seguridad antes de que la trampa se reajuste... ¡Si fallas, eres hombre muerto! Una vez que te hagas con la tarjeta, no obstante, la trampa quedará trabada y podrás salir sin correr ningún peligro de acabar con el grosor de un folio.

■ Vuelve al área de las celdas y cruza la puerta pequeña cerca de donde entraste; dentro, usa la Tarjeta Seguridad en el panel de control para abrir el portón de acero de la izquierda. Corre adentro para encontrar a Steve encadenado a la pared... no te arruinaremos lo que pasa acto seguido. En cuanto recobres el control de Claire, pulsa Abajo y Círculo para girarte enseguida antes de ir corriendo hacia el portón de acero. No hay forma de evitar que te alcance el monstruo gigantesco de detrás de ti. Cada golpe de su hacha te dará en la espalda. Cada vez que te arree, entra en tu inventario y cúrate antes de seguir corriendo hacia la salida. Al final acabarás por deslizarte por debajo del portón y te pondrás a salvo... ¡o eso es lo que tú te crees!

■ De nuevo controlando a Chris, las cosas empiezan a ponerse peliagudas. Wesker ha aparecido y exige que Alexia le entregue el virus T-Veronica... ¡aunque esté en su cuerpo! Ella, claro, no se deja impresionar y se transforma en uno de los monstruos más viles que hemos visto nunca. Tras zarandear un poco a Wesker, es tu turno de enfrentarte a ella! (Consulta el recuadro inferior Alexia Con T-Veronica).

■ Con Alexia fuera de circulación, corre a pillar ese collar enjoyado que dejó caer cuando mutó en un monstruo. Examínalo como los otros ítems de joyería para hallar la Joya de Alexia; ahora deberías poseer las tres joyas. Sube las escaleras y coloca las tres en el retrato de familia de arriba del todo; éste se moverá a un lado para dejar al descubierto una entrada secreta. Entra, extermina a todos los zombies y cuélate enseguida en el área del laboratorio de la derecha.

■ Baja en el pequeño ascensor y dale al botón brillante de la consola para abrir la cápsula de gas; ahora mira dentro para dar con el último Objeto Ala. Toma todos los suministros de la sala y regresa afuera, girando a la

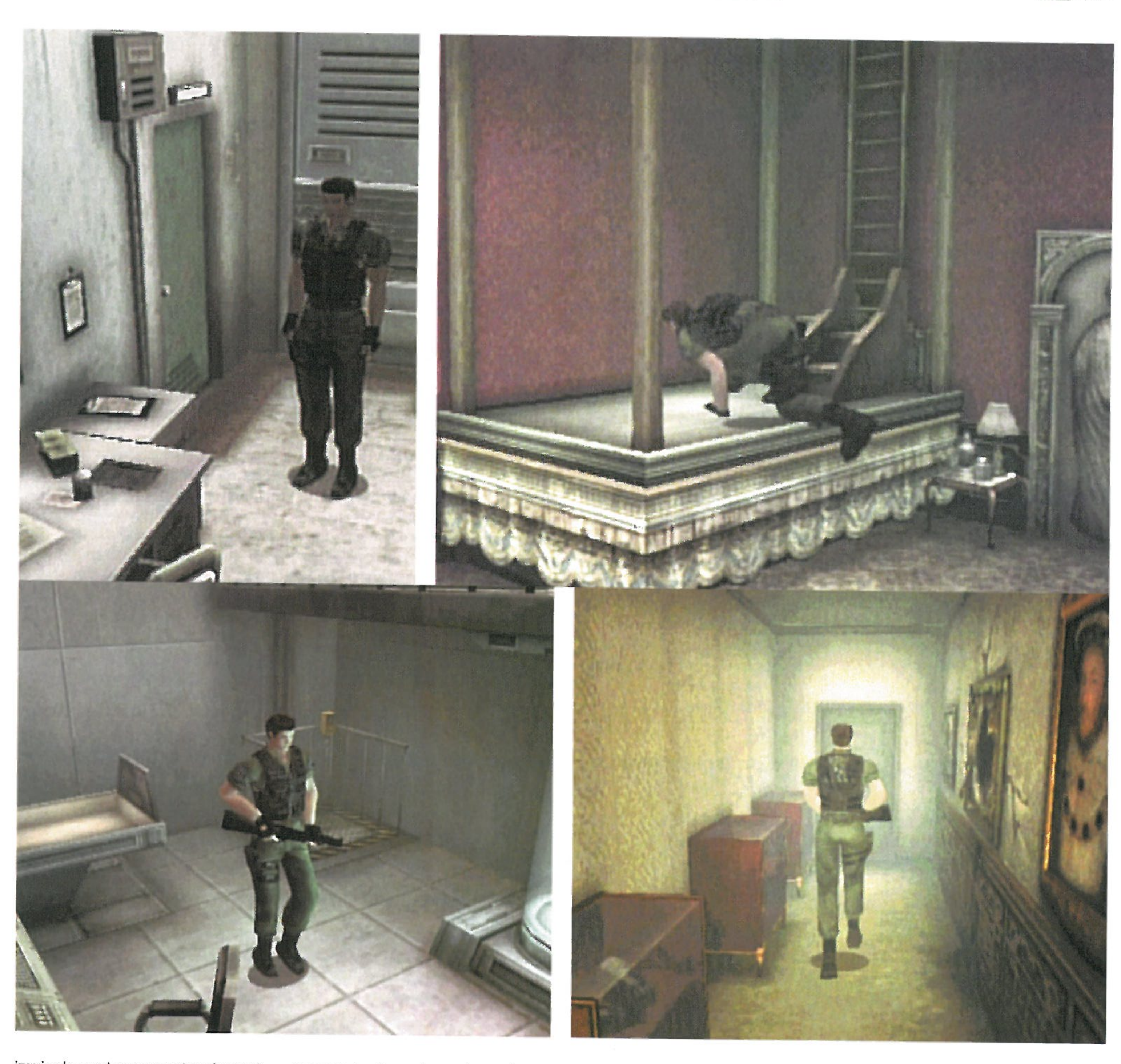




ALEXIA CON T-VERONICA

Asegúrate de tener MUNICIÓN A PORRILLO, porque te hará falta. Manténte lejos de Alexia y dispara cuando venga hacia ti; procura esquivar la sangre porque estallará en llamas al tocar el suelo. Corre por la sala para permanecer alejado de ella mientras disparas; si logra ponerte la mano encima, despídete. En un momento dado (momento que tardará lo suyo en llegar), caerá al suelo y los fuegos se apagarán... ¡la has vencido por ahora, pero no te confíes!





izquierda en el cruce y entrando en el estudio de Alfred, donde encontrarás un Spray Ayuda. Registra los cajones del escritorio a mano derecha para hallar la Llave Sala, luego date la vuelta y ve de vuelta al recibidor principal donde te enfrentaste a Alexia.

■ Usa la Llave Sala en las puertas a la derecha de la entrada principal, luego cruza las puertas de entrada y regresa a la sala del suministro eléctrico (corre más allá de la fuente, por el pasillo y a través de la puerta de la izquierda, pasando luego por la puerta que hay justo tras esta entrada). Acciona de nuevo el interruptor para desconectar la corriente del complejo y vuelve sobre tus pasos a la mansión.

■ Cruza las puertas dobles de la derecha, siguiendo el pasaje a mano izquierda para llegar de nuevo a la estatua del tigre. Quita las joyas roja y azul de las cuencas de los ojos (como no hay corriente, la estatua no se moverá), vuelve luego al recibidor principal y escaleras arriba a través de la entrada secreta. Mata al nuevo enjambre de zombies que ha aparecido y sigue el pasillo hacia la izquierda, cruzando la puerta al final del pasillo para hallar una réplica del dormitorio de Alfred.

■ Examina la estatua de la pared para encontrar una entrada secreta y apaga después la caja de música del dormitorio de Alexia para cerrar la tapa. Pon la Joya Roja en la caja de música para abrirla de nuevo, tomando la Placa Caja Música de dentro. Regresa al dormitorio de Alfred y coloca la Joya Azul en la tapa de la otra caja de música, poniendo dentro la Placa Caja Música para hacer bajar el techo de la cama y revelar una escalera... mmm ¿esto no lo habíamos hecho ya antes? Súbete a la cama y usa la escalera para acceder a la sala de reuniones.

■ Corre por donde los estantes y sal a la estancia principal, mirando el cubo de arena de la mesa. Dentro está el cuello de la llave de la Libélula que Claire había encontrado; si lo combinas con las cuatro alas que has recogido, habrás completado la llave



Libélula oro. Si te interesa, aquí puedes encontrar balas y algo de hierba. Ahora vuelve abajo, sal del dormitorio de Alfred y adéntrate otra vez en el área del laboratorio.

■ Dirígete al pequeño tramo de escaleras del rincón del fondo frente al ascensor, abriendo la puerta de arriba para llegar al pasadizo por el que Claire pasó antes. Síguelo hacia las celdas y acércate a la puerta de la derecha; cuando hayas hablado con Claire, te pasará el Archivo Seguridad. Míralo en tu inventario y ábrelo para hallar la Tarjeta Seguridad... ¡Es hora de que este chiringuito vuele por los aires!

■ Corre al otro extremo de las celdas y sube el largo tramo de escaleras hasta la plataforma de aterrizaje. Usa la Libélula oro para abrir la puerta que hay frente a las escaleras, luego entra y destripa a los dos zombies que están esperándote. Súbete a la plataforma y vete al panel de control del fondo: es el panel de autodestrucción, y aquí es donde debes tomar una decisión. Una vez que actives el sistema, no hay vuelta atrás: ¿tienes suficientes armas y hierbas verdes/sprays de ayuda para que te duren hasta el final? Si no es así, da la vuelta y recorre TODO EL CAMINO DE REGRESO hasta la sala del suministro eléctrico, pillando todo lo que puedas necesitar en la Caja de objetos y guardando la partida antes de irte.

■ Si crees que estás listo para la última gran pelea del juego, saca tu Tarjeta Seguridad y pásala por el panel de control. Te pedirán una contraseña... Fácil. ¿A estas alturas aún no lo sabes? Bueno, por si estás atascado, el código que buscas es... VERONICA. Toma, claro... Al introducirlo, se inicia la cuenta atrás de cinco minutos (¡ya estamos otra vez!) y deberás ponerte en marcha; gírate y corre de vuelta a la plataforma de aterrizaje para encontrarte una desagradable sorpresa...



ALEXIA CON T-VERONICA: LA BATALLA FINAL

Asegúrate de ir armado con algo substancial que NO SEA EL LANZAGRANADAS: necesitas un arma de largo alcance para empezar. A la que Alexia empiece a aproximarse a Claire y recuperes el control de Chris, apunta y dispárale una bala; ¡de lo contrario, Claire morirá y la partida habrá terminado! Una vez que Alexia se transforme en tu peor pesadilla, es el momento del segundo asalto...

Saca tus armas más potentes y ve disparándole a la barriga lo más rápido que puedas; no apuntes a ningún otro sitio o malgastarás munición. Muévete de sitio siempre que puedas para esquivar los tentáculos que lanza contra ti, tratando de evitar asimismo los escupitajos de veneno. Usa la pantalla de tu VM para seguir de cerca tu salud y cúrate cuando te haga falta para seguir con vida. Tras sufrir unos daños BRUTALES, Alexia empezará a ponerse un pelín mosca... ¡es el momento de rematarla!

¿Recuerdas ese Lanzador de Longitud que destrabaste al principio del combate? ¡Vale, pues ya está listo y a punto para ayudarte a dar una buena patada en el trasero mutante de Alexia! Acércate corriendo para hacerte con él -no olvides armarlo en tu inventario- y aguanta el botón R1 para hacer aparecer el punto de mira. Alexia se mueve como una avispa gigante en ácido (y admitámoslo, tiene esa misma pinta), así que deberás apuntar con tiento al intentar endosarle un tiro. Vigila con los escupitajos que te lanza y procura mantener firme el pulso al ir a disparar: sólo hace falta un impacto directo para ponerla fuera de combate para siempre, ¡o sea que intenta no fallar!



R.P.D.
S.T.A.R.S.

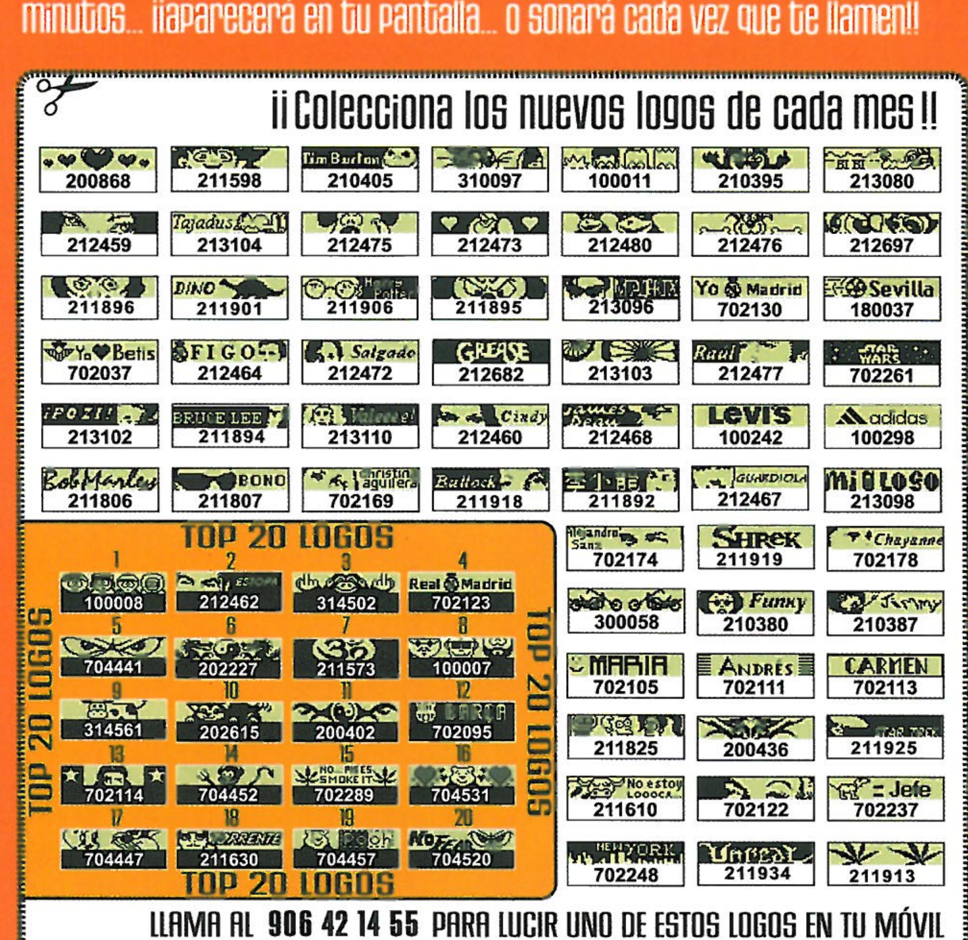
+ logos y tonos en... www.mi-logo.com

mi Logo® 906 42 14 55

¡¡Sólo por llamar entra el sorteo de una fantástica YAMAHA NEOS!! Visita nuestra web: www.mi-logo.com y entérate de todo lo que te ofrece mi-logo.

Llama, indica el número del logo o tono que quieres, tu número de móvil... y en pocos minutos... ¡¡aparecerá en tu pantalla... o sonará cada vez que te llamen!!

Válido para NOKIA ¡¡AHORA TAMBIÉN PARA SAGEM Y MOTOROLA!!



Crea tus propios logos en nuestra página web www.mi-logo.com

regala uno!!

212481 · 311434 · 702072 · 210386 · 211820 · 702096 · 702098 · 702099 · 702133 · 702143 · 210377

LOGO DEL MES 915211

Recibe más logos!!

Con nuestro FAXBACK

Si quieres ver más logos y tonos, llámanos desde tu FAX al **954 55 81 30** eligiendo la opción "sondeando para recibir" y ¡¡te mandaremos un montón para que elijas!!

Para anular un logo, llama y marca la opción 4 del menú

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sólo tonos SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50

éxitos 90: en español

La raja de tu falda · Estopa	431434
Me falta el aliento · Estopa	431435
La bomba · King África	431466
Para no verte más · La mosca	431467
No cambie · Tamara	431505
Me pongo colorada · Papá levante	431636
Corazón partío · Alejandro Sanz	433596
Arriba · Coyote mix	433575
Dile que la quiero · David Civera	433574
Como... · Ella baila sola	433579
El de enmedio de Los Chichos · Estopa	433580
Comadre · King Africa	433583
Te voy a escribir la canción... · La oreja de V.G.	433582
Maggie · M Clan	433587
Bongo Bong · Manu Chao	915007
Y yo sigo aquí · Paulina Rubio	433589
Yo quiero bailar · Sonia y Selena	433599

éxitos de siempre

Dancing Queen · ABBA	407201
Staying Alice · Bee Gees	407231
We are the champions · Queen	407408
Bohemian rhapsody · Queen	407409
Oye como va · Santana	407428
It is not unusual · Tom Jones	407479
Gimmi Gimmi Gimmi · ABBA	407738
Let it be · Los Beatles	407740
Close your eyes · Los Beatles	407741
Strangers in the night · Frank Sinatra	407743
Natalie · Julio Iglesias	431460
All you need is love · The Beatles	431508
Get back · The Beatles	431516
Hello Dolly · Barbara Streisand	910096
Que será, será · Doris Day	910405
Love me tender · Elvis Presley	910431
New York, New York · Frank Sinatra	480095

éxitos 90: internacional

Millenium · Robbie Williams	431495
Fly away from here · Aerosmith	433507
Made for living you · Anastacia	433487
Barbie girl · Aqua	433569
Children of · Aqualords	433570
Hidden place · Björk	433469
Parklife · Blur	480336
Tender · Blur	480338
Believe · Cher	910301
Strong enough · Cher	910302
Diva · Dana Internacional	910346
Blue · Eiffel 65	433578
Rhythm divine · Enrique Iglesias	910447
Let´s dance · Five	433529
Mi chico latino · Geri Hallwel	407324
Bla, bla, bla · Gigi D´Agostino	915005

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

aquellos maravillosos años

Calimero · Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
D´Artacán · Dibujos Animados	431640
David El Gnomo · Dibujos Animados	431641
Érase Una Vez El Hombre · Dibujos	431642
Heidi · Dibujos Animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En Un Pueblo Italiano) · Dibujos	431647
Marco (Mi Mono Amedio y Yo) · Dibujos	431649
Mazinger Z · Dibujos Animados	431650
Quijote, Sancho · Dibujos Animados	431654
Vamos A La Cama · Programa TV	431660
1 Globo, 2 Globos, 3 Globos · Prog.TV	431659
Pippi Calzaslargas · Serie TV	431653
Había Una Vez Un Circo · Payasos Tele	431660
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651

éxitos 80: internacional

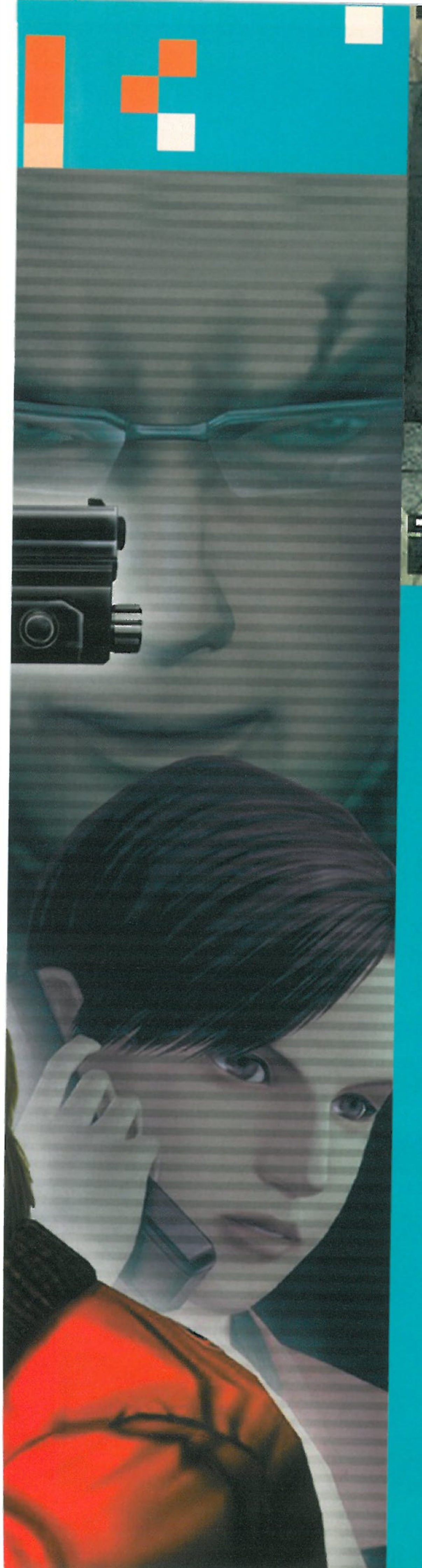
Every breath you take · Police	407620
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Tubular bells · Mike Oldfield	407633
Brother Loui · Modern Talking	407634
China in your eyes · Modern Talking	407635
Herat of glass · Blondie	431392
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Eternal flamer · Bangles	433571
Karma chameleon · Culture Club	480139
She works hard for the money · Donna Summer	910397
I want your sex · George Michael	910574
La vie en rose · Grace Jones	910588
Number of the beast · Iron Maiden	910709
God of thunder · Kiss	407356
Like a virgin · Madonna	910876
Material girl · Madonna	910877
Papa don´t preach · Madonna	910878
Billie Jean · Michael Jackson	910926
Thriller · Michael Jackson	910930

cine y tv

Halloween · Cine	407683
James Bond 007 · Cine	407687
Superman · Cine (John Williams)	407700
Misión Imposible · Cine	407714
El puente sobre el río Kwai · Cine	407718
El Mago de Oz · Judy Garland	431630
El equipo A · Serie TV	407667
La familia Adams · Cine	407668
Friends · Serie TV	407681
El coche fantástico · Serie TV	407688
Los Munster · Serie TV	407702
Los Teleñecos · Serie TV	407703
Alfred Hitcock · Serie TV	407706
Ozowei · Dibujos animados	431652
Pippi Calzaslargas · Serie TV	431653
Sandokan · Serie TV	431656
Tarzán · Serie TV	431658

top 10 música

Misión Imposible · Cine	407714
Simpsons · TV	407698
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Flying on the wings of love · Annia	431381
We are the champions · Queen	407408
Como el agua · Camaron	431402
El alma al aire · Alejandro Sanz	431371
La pantera rosa · TV	407693
Friends · Serie TV	407681
Sex Bomb · Tom Jones	407480





TIME CRISIS 2

EL *RE-TIRO* DORADO DE UNA GRAN SAGA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Después de casi tres años de rumores sobre conversiones a PlayStation, de refritos sin gracia como *Time Crisis: Operación Titán* y de esperanzas perdidas ante la posibilidad de volver a jugar un *Time Crisis* en consola, nos ha llegado este estupendo regalo. *Time Crisis 2* para PlayStation 2 es todo lo que esperábamos los fans de la saga y mucho más. Es una magnífica conversión con unos gráficos totalmente remozados y a la altura de la nueva consola, con más modos de juego que (por supuesto) la recreativa, una nueva pistola oficial (la GunCon 2) y la posibilidad de participar ¡dos jugadores simultáneamente!

Para los que no conozcan la recreativa, os diremos que se podía jugar a dobles pistola en mano, pero cada usuario tenía una perspectiva propia de la acción, ya que la máquina contaba con dos pantallas











individuales. ¿Cómo ha solucionado el problema de los dos jugadores esta conversión? Pues de dos maneras muy ingeniosas. O bien podremos jugar en un mismo monitor, con dos pantallas de juego muy reducidas, o bien conectar dos Play 2, con dos monitores, dos copias del juego y dos pistolas, vía cable I.Link.

¡DESENFUNDA!

Ha llovido mucho desde aquel verano del 98 en que apareció por vez primera la máquina recreativa. Desde entonces los gráficos de los juegos han mejorado muchísimo, y eso es algo que se nota en esta conversión. Los personajes ya no son tan cuadradotes y tienen unos movimientos muy suaves. Se acabaron las junturas de polígonos, la baja resolución y las caras inmóviles. Asimismo, el gran trabajo con las texturas ha propiciado expresiones faciales de gran calidad y escenarios grandes y detallados.

EN ESPAÑA PODREMOS DISFRUTAR CON UN TIME CRISIS 2 RÁPIDO Y FURIOSO, SIN BORDES DE PANTALLA EXAGERADOS, Y SIN RALENTIZACIONES NI SIQUIERA EN EL MODO PARA DOS JUGADORES







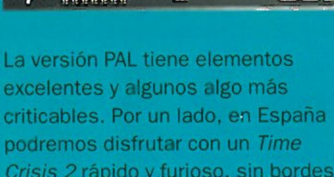






CON UN PAR DE PISTOLAS

Time Crisis 2 nos permite experimentar uno de los mayores placeres tiroteadores que se puedan tener (aparte de coger una metralleta de helicóptero con un solo brazo, mientras disparas al techo con cara de sádico y gritas "¡¡¡¡Banzaaaaiii!!!!"... ejem): utilizar dos pistolas a la vez. El modo Dos Armas nos permite jugar las tres fases de la historia principal ¡utilizando un mismo jugador dos GunCon 2! La lástima es que este modo de juego no es compatible con la GunCon de toda la vida.



EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

Para compensar su brevedad, *Time Crisis 2* incorpora una serie de minijuegos que hacen más ameno (¡y rentable!) este título.
ENTRENAMIENTO DE TIRO: Con este nombre... ¿alguien tiene una duda acerca de este minijuego? Imprescindible para amantes de las pelis de policía y los fans de *Robocop* y *Arma Letal*.
SHOOT AWAY 2: En este juego podremos practicar el tiro al plato, al tiempo que afinamos sensiblemente nuestra puntería.
QUICK&CRASH: *Time Crisis 2* nos permite jugar a esta vieja recreativa, que en su momento sorprendió porque, entre otras cosas, teníamos que enfundar la pistola para jugar. Dispara a diversos blancos en movimiento para acabar destrozando una taza de cerámica.

La versión PAL tiene elementos excelentes y algunos algo más criticables. Por un lado, en España podremos disfrutar con un *Time Crisis 2* rápido y furioso, sin bordes de pantalla exagerados, y sin ralentizaciones ni siquiera en el modo para dos jugadores. Pero por el otro encontramos un doblaje al castellano que, aunque siempre es de agradecer, en esta ocasión es bastante flojo, con voces con menos carisma que una alpargata. Realmente *Time Crisis 2* es uno de los mejores arcades de que dispone nuestra PlayStation 2. Aunque no resulte demasiado largo, es ideal para

PODREMOS JUGAR EN UN MISMO MONITOR, CON DOS PANTALLAS DE JUEGO MUY REDUCIDAS, O BIEN CONECTAR DOS PLAY 2 VÍA CABLE I.LINK

que dos jugadores descarguen adrenalina. Y si puedes conectar dos consolas por I.Link, podrás experimentar en casa toda la emoción de un juego muchísimo mejor que la recreativa, con el que disfrutar ya sea con la nueva pistola o con la GunCon gris de toda la vida, con la que es compatible. Bien por Namco.



ARRIBA
- LAS MEJORAS GRÁFICAS
- RÁPIDO Y ADRENALÍNICO
- ¡2 JUGADORES, POR FIN!

ABAJO
- LAS MINIPANTALLAS PARA 2
- SE HACE CORTO
- EL DOBLAJE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	9,5

VALORACIÓN GLOBAL
9

LOTUS CHALLENGE

FLOR DE LOTUS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KUJU**
EDITOR **VIRGIN**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.990 PESETAS**

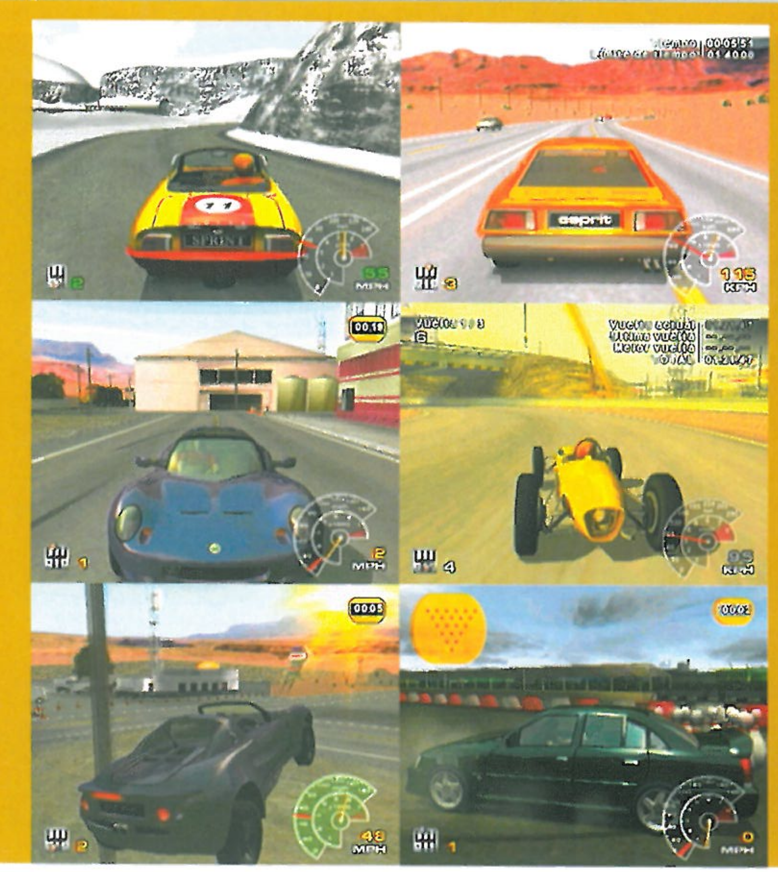
La aparición de un juegazo como *Gran Turismo 3* ha marcado un antes y un después en el género automovilístico, sobre todo por su inconmensurable nivel técnico. Los títulos de ese mismo género que han aparecido o aparecerán más tarde no tendrán más remedio que sufrir las siempre odiosas comparaciones con la obra cumbre de Polyphony Digital. ¿Cuál es la mejor manera de superar dicha comparación y no terminar arrastrándose por los suelos cual lombriz de tierra? Pues no hay más que dos posibilidades: o superar ese asombroso nivel gráfico u optar por darle al público aquello que *GT3* no les da. Es decir, algo más que la

AL FIN PODRÁS DISPUTAR CARRERAS EN TU PS2 CON UN VEHÍCULO TOTALMENTE ABOLLADO E INCLUSO CON ALGUNA RUEDA DE MENOS



CIRCULANDO, CIRCULANDO

Una de las supuestas novedades que aporta *Lotus Challenge* con respecto a otros simuladores automovilísticos es el sistema de control al que se ha bautizado como 'Control Circular', y que en teoría aprovecha el mando analógico izquierdo del mando de la PS2 para imitar el movimiento de un volante. Es decir, que para girar habría que voltear el mando como un volante de verdad... o algo así, porque la verdad es que o los carajillos de anís han acabado mermando nuestra capacidad intelectual, o ese 'control circular' no sólo no sirve de nada, sino que además es un auténtico engorro.





simulación automovilística pura y dura. Ésta es la opción que han tomado los chicos de Kuju Entertainment para realizar *Lotus Challenge*.

"¡ARMANDO, TU ABUELA CONDUCE MEJOR QUE TÚ!"

Aunque los desarrolladores han incluido un modo de carreras clásico pensando en los más puristas, el auténtico interés de *Lotus Challenge* es el llamado Modo Desafío. En éste podremos elegir entre dos personajes, un hombre y una mujer que responden a nombres tan castizos como Armando e Isabel, cuya profesión es la de pilotos especialistas. Con ellos debemos pasar diversas pruebas, a cuál más divertida y macarra, con las que podremos ir acumulando dinero que sirve para comprar coches e incluso conductores que trabajen para ti. Poco a poco iremos recibiendo contratos de productoras cinematográficas para rodar anuncios o incluso alguna que otra película (casi siempre a las órdenes de un gruñón director llamado Rob Watson, al que seguramente acabarás con ganas de partirle los morros).

ES SU VERTIENTE ARCADE Y APARATOSA LA QUE LE DA TODO SU ATRACTIVO A LOTUS CHALLENGE, MÁS ALLÁ DE QUE SEA UNA LICENCIA DE LA PRESTIGIOSA MARCA LOTUS

Es esa vertiente arcade y aparatosa la que le da todo su atractivo a *Lotus Challenge*, más allá de que sea una licencia de la prestigiosa marca Lotus con ni más ni menos que 41 coches de la casa, incluido algún prototipo. No hay nada más divertido que usar estos coches para tirar penaltis, derribar bolos, saltar autobuses, cruzar sobre trenes en marcha... Vamos, que al fin podrás disputar carreras en tu PS2 con un vehículo totalmente abollado e incluso con alguna rueda de menos (en la Redacción hay quien ha corrido sin las ruedas de delante). Esto y el modelado más que correcto de todos los Lotus hace que uno olvide cosas como los lamentables fondos que adornan el juego, que parecen pintados sobre una pantalla de cartón. En definitiva, esta obra de Kuju Entertainment es una buena alternativa a la oferta de Polyphony Digital, sobre todo porque permite sacar la vena gamberra que todos llevamos dentro...



SUPERFASHION LOTUS

En *Lotus Challenge* podemos encontrar prácticamente todos los modelos habidos y por haber de la marca, incluidos los más cinematográficos: el Lotus Super Seven y el Lotus Sprit. El Super Seven era el coche de Patrick McGoohan en *El Prisionero*, una serie de culto de 1967 (sólo se hicieron 17 episodios). Ésta trataba la historia de un espía que era confinado en una isla de la que no podía escapar. Pero, sin duda, el más famoso ha sido el Sprit, ya que fue el vehículo de James Bond en ni más ni menos que tres películas: *La Espía Que Me Amó*, *Moonraker* y *Sólo Para Tus Ojos* (todas de la etapa Roger Moore). Y es que, como era habitual en los *gadgets* del científico Q, tenía una extraña particularidad: éste podía transformarse en submarino... ¡Casi ná!



ARRIBA
- ESAS PRUEBAS MACARRILES
- ¡POR FIN COCHES QUE SE ABOLLAN!
- NOTABLE MODELADO DE LOS COCHES...

ABAJO
- ...AUNQUE CON FONDOS DE CARTÓN
- DEMASIADOS TIEMPOS DE CARGA
- ¿CONTROL CIRCULAR? ¡JA!

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5



ESTO ES FÚTBOL 2002

EL TERCERO EN DISCORDIA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **TEAM SOHO**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.900 PESETAS**

Cuando hablamos de simulación futbolística, todos pensamos automáticamente en *ISS* y *FIFA*. Cuando se acerca la época navideña es tan tradicional como los turrones *El Almendro* que una nueva entrega de cada una de estas dos sagas aparezca para disputarse el favor de los jugones.

Hace un par de años Sony intentó poner las cosas aún más difíciles a los aficionados al deporte rey creando un juego con un nombre que no dejaba lugar a dudas: *Esto es Fútbol*. Una frase con tanta solera como "El fútbol es así", "No hay enemigo pequeño" o "Los partidos duran 90 minutos" servía para bautizar a un simulador que, tras dos entregas en PSOne, no consiguió alcanzar las cotas de calidad de los grandes del género. Gracias a la capacidad técnica de la PlayStation 2, Team Soho ha intentado esta vez dar un salto de calidad con *Esto es fútbol 2002*.

PARA LOS AMANTES DE LA ESTADÍSTICA

Realmente las cifras del juego son, a priori, apabullantes. Se han 'fotocopiado' las caras de 200 jugadores reales para trasladarlos a los campos virtuales pero, gracias a la licencia oficial de la FIFPro, podremos encontrar también 5000 futbolistas de unos 320 equipos. Por desgracia, con los nombres de los equipos y con los estadios no sucede lo mismo. Así, por ejemplo, el Celta se ha quedado en un simple Vigo y el Español es simplemente Barcelona E. Para solucionar el problema de los terrenos de juego, Team Soho ha optado por hacerse con los servicios de HOK & Lobb, los prestigiosos diseñadores de estadios tan emblemáticos como el Olímpico de Sydney. Aunque no encontraremos por ninguna parte el Camp Nou o el Bernabéu, con este recurso podremos disfrutar de unos entornos absolutamente espectaculares donde, además, el público tiene una gran importancia gracias a las banderas, las bengalas o los cánticos (que varían según si ataca el equipo local o el visitante).

HAY UNA GRAN CANTIDAD DE ANIMACIONES QUE INCLUYEN LAS CELEBRACIONES DE LOS GOLES, LOS LAMENTOS O LAS TRADICIONALES QUEJAS AL ÁRBITRO

El apartado gráfico es uno de los que más mejoras ha tenido respecto a las dos entregas de la 32 bits de Sony. Es impresionante ver el tremendo parecido entre el Zidane auténtico y el virtual (calva incluida), y existen una gran cantidad de animaciones que incluyen las celebraciones de los goles, los lamentos tras fallar una ocasión clara o las tradicionales quejas al árbitro.

De todas formas, la ausencia de cuello en los futbolistas y la falta de detalles en los jugadores míticos que



podemos manejar en la Copa de Todos los Tiempos (el aspecto de Stoikchov, por ejemplo, no les ha quedado precisamente bordado) son algunos de los pequeños fallos que se podrían mejorar.

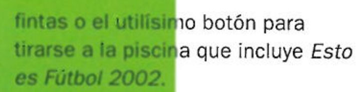
Pero donde se encuentra el mayor lunar del juego es en su (valga la redundancia) jugabilidad. El control no es ni mucho menos tan profundo como en *ISS*, y se echan en falta más posibilidades aparte del típico pase en profundidad, las fintas o el utilísimo botón para tirarse a la piscina que incluye *Esto es Fútbol 2002*.

SE ECHAN EN FALTA MÁS POSIBILIDADES APARTE DEL TÍPICO PASE EN PROFUNDIDAD, LAS FINTAS O EL UTILÍSIMO BOTÓN PARA TIRARSE A LA PISCINA

Además, la inteligencia artificial de los jugadores podría mejorarse enormemente. En algunas ocasiones, cuando el balón queda en zona de nadie, ningún jugador va a por él, e incluso las defensas cometen fallos que ni Fernando Hierro en sus peores días. Tampoco estaría mal perfeccionar los comentarios del bueno de Gaspar Rosseti, ya que son bastante repetitivos y demasiado similares a los de la segunda parte.

Es cierto que *Esto es fútbol 2002* supone un espectacular paso adelante con respecto a sus predecesores y la cantidad de competiciones y calidad gráfica lo convierten en un juego más que recomendable, pero a este simulador todavía le falta pulir algunos detalles (sobre todo jugables) para conseguir codearse de verdad con los mejores.





PARTIDOS DE PATIO DE COLEGIO

Esto es fútbol 2002 cuenta con un enorme abanico de competiciones. Ligas nacionales, torneos de selecciones, un magnífico modo multijugador... La oferta es muy amplia y se pueden ir desbloqueando nuevas opciones, pero por su originalidad nuestro modo favorito es el de las Competiciones Especiales. Aquí vamos a encontrar una serie de torneos bastante curiosos que incluyen una Liga Escolar (donde, como no podía ser de otra manera, las porterías son las carteras de los estudiantes) y la genial Copa de Todos los Tiempos. Esta última nos permitirá manejar, por ejemplo, al Barça de los años 90 (con Bakero, Laudrup o Zubi) e incluso al Madrid de los 50 con Gento, Di Stefano y Puskas.

ARRIBA
- FUTBOLISTAS CALCADOS DE LOS REALES
- LA CANTIDAD DE MODOS DE JUEGO
- LAS ANIMACIONES

ABAJO
- JUGABILIDAD MEJORABLE
- COMENTARIOS SOSOS
- MEJORABLE IA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	8
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8

PLANETSTATION Y SONY

SORTEAMOS...

10 LOTES Y 10 JUEGOS

ESTO ES FUTBOL 2002

+









SORTEAMOS **10 EJEMPLARES** DEL VIBRANTE ESTO ES FUTBOL 2002, **Y 10 LOTES QUE INCLUYEN 1 JUEGO ESTO ES FUTBOL 2002 + 1 CHUBASQUERO** EXCLUSIVO DEL JUEGO. ¿QUIERES SER UNO DE LOS AGRACIADOS? PUES SÓLO TIENES QUE RESPONDER ESTA PREGUNTA:

¿QUÉ MÍTICO EQUIPO PODEMOS CONTROLAR EN ESTO ES FUTBOL 2002?

A **EL EQUIPO A**
B **EL MADRID DE LOS AÑOS 50**
C **EL COMANDO G**
D **EL PÁJARA PLAYAS**

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO ESTO ES FUTBOL 2002 (PLANET 36)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

¿QUÉ MÍTICO EQUIPO PODEMOS CONTROLAR EN ESTO ES FUTBOL 2002?

A EL EQUIPO A **B** EL MADRID DE LOS AÑOS 50
C EL COMANDO G **D** EL PÁJARA PLAYAS

NOMBRE

DIRECCIÓN C.P.

TELÉFONO

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
El sorteo se celebrará el 3 de diciembre de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 38 de *PlanetStation*.

SPY HUNTER

LOS VIEJOS CAZADORES NUNCA MUEREN

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **PARADIGM**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Estamos ante una de las grandes sorpresas de la temporada: un *remake* de la antigua máquina recreativa *Spy Hunter*. Aunque se conservan todos los elementos que tan atractivo hicieron al original (incluidos nuestros enemigos más aborrecidos), el *Spy Hunter* de PS2 tiene, por supuesto, más miga que una simple conversión a las tres dimensiones. Se ha abandonado con gran acierto la naturaleza interminable y basada en la puntuación del primer juego, sustituyéndola por una serie de misiones tangibles (catorce en total), cada una de las cuales presenta varios objetivos.

Y por supuesto, lo que no tenía el *Spy Hunter*, era un coche tan y tan flipante. Vale, el Chevy Z28 era la repanocha en 1983, pero el flamante G-6155 Interceptor lo aventaja en todos los aspectos. Es una máquina que siempre tiene algo que ofrecer: sólo con hacer un repaso de las armas ya se produce un runrún electrónico que te hace esbozar una sonrisa burlona. Pero es que la primera vez que veáis cómo adopta el vehículo su apariencia acuática, FIJO que os enamoráis de él. Y por si eso no bastara, es rapidísimo. El pseudoturbo del Z28 (que se activaba al poner la quinta a gran velocidad, ¿recordáis?) se ha asignado ahora a una pulsación doble del botón X. Sin embargo, hay cantidad de asesinos a sueldo de NOSTRA intentando hacer eso mismo, y, en el caso de que tu megacoche sucumba a un castigo excesivo, se despojará de su maltrecho exterior para permitir a los agentes en apuros escapar con la moto de asalto, también con prestaciones anfibias.

SI TU MEGACOCHE SUCUMBE A UN CASTIGO EXCESIVO, SE DESPOJARÁ DE SU MALTRECHO EXTERIOR PARA PERMITIR A LOS AGENTES EN APUROS ESCAPAR CON LA MOTO DE ASALTO

ESPÍAS COMO NOSOTROS

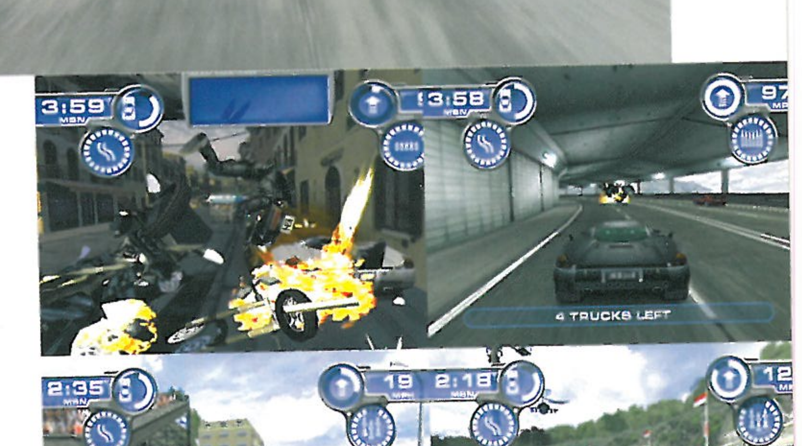
Pese a algún traqueteo ocasional, el promedio de cuadros se mantiene felizmente recio (aunque hay que decir que este logro no se ha alcanzado en el modo multijugador) y, de resultas, el rato que te pasas conduciendo suele ser una completa gozada. El



YO PARA SER LETAL QUIERO UN CAMIÓN

El camión de las armas es vital para los cazadores de espías sin mucha experiencia, ya que ofrecen un alto en el camino, en plena misión, durante el cual puedes reabastecer y reparar el Interceptor. Sin duda te salvará el pellejo en unas cuantas ocasiones, pero no esperes romper muchos récords si te paras a tomar un cafelito...





EL ARSENAL OFENSIVO Y DEFENSIVO DEL INTERCEPTOR SE VA REFORZANDO DE ACUERDO CON LAS EXIGENCIAS CRECIENTES DE CADA MISIÓN





INFORMACIÓN CONFIDENCIAL

Ahora escuchad bien, porque mucha gente (sobre todo de los malos) han muerto para que obtuvieras esta información. Quédate con la siguiente misión tipo y luego prueba a decirnos que no quieres pasar a la acción...

INFILTRACIÓN
Tu primer cometido es atravesar las defensas láser del enemigo y penetrar en su base...

SABOTAJE
A continuación cárgate ese blanco y date el piro...

LA CAZA
Ahora tienes que localizar y destruir sobre la marcha varios vehículos clave, tanto fluviales como de tierra. ¡No te dejes ninguno!

CONTROLANDO LA SITUACIÓN
Entrando a saco en la pista de carreras de Mónaco, cuélate por el campo y desactiva la bomba oculta mientras te ríes de las divagaciones del sorprendido comentarista.

EXTRACCIÓN
Ya va siendo hora de escabullirse. Acaba con tu último objetivo y dirígete al agua, donde te recogerá un barco de transporte del IES.



LA CAZA



EXTRACCIÓN
CONTROLANDO LA SITUACIÓN

arsenal ofensivo y defensivo del Interceptor se va reforzando de acuerdo con las exigencias crecientes de cada misión, con lo cual se evita abrumar al jugador inexperto con un exceso de armas (incluso hay que completar una misión de entrenamiento antes de que te dejen acercarte al terreno). Esto garantiza que estarás del todo desesperado por descubrir qué artilugio se añadirá a continuación a tu armamento.

Deberíamos señalar que nos pulimos el juego en sólo dos días. Con ello queremos decir que los compradores deberían estar dispuestos a saludar la secuencia de créditos en un plazo de una inquietante brevedad. Pero hemos de reconocer que, a pesar de ello, no hay nada que se parezca a *Spy Hunter* en ninguna otra plataforma de siguiente generación, y aquellos que quieran jugar y presumir de algo único pueden dejar de buscar. Fantástico.

ARRIBA
- FIEL AL ORIGINAL
- RÁPIDO Y TREPIDANTE
- LA VARIEDAD DE MISIONES Y ARTILUGIOS

ABAJO
- SE HACE CORTO
- PARTE TÉCNICA CON ALTIBAJOS
- MODO 2 JUGADORES MEJORABLE

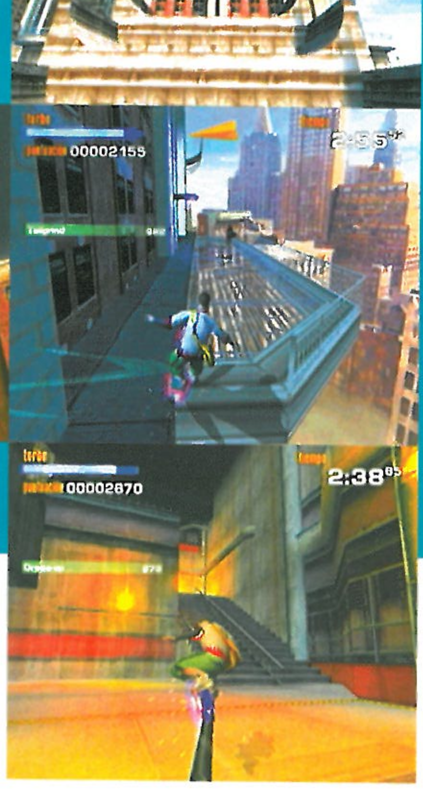
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL







AIRBLADE

EL *SKATE* REGRESA AL FUTURO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CRITERION STUDIOS**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.900 PESETAS**

Adelantándose al lanzamiento de *Tony Hawk's Pro Skater 3*, Sony decide lanzar un juego de *skateboard* que guarda muchísimas semejanzas con él. La principal diferencia entre ambos radica en que en *Airblade* los monopatines no tienen ruedas y se desplazan flotando en el aire. La supremacía de la saga protagonizada por el bueno de Tony no parece peligrar, pero os podemos asegurar que a *AirBlade* no le falta calidad para ponerle las cosas difíciles.

HISTORIA SIN HISTORIA

El modo para un jugador nos permitirá practicar los movimientos básicos en Entrenamiento, memorizar la estructura de los niveles en Estilo libre, batir récords en Ataque por puntos o disfrutar de lo lindo en el absorbente Modo historia. Y es que, aunque parezca increíble, *Airblade* posee un argumento que aporta una mínima (muy mínima) coherencia a la sucesión de niveles. En cada escenario deberemos realizar una serie de tareas en un tiempo límite

CON EL MONOPATÍN PODREMOS REALIZAR ACROBACIAS, SALTAR, GRINDEAR Y GRABEAR, ES DECIR, UTILIZAR LAS MANOS EN BARRAS HORIZONTALES Y VERTICALES COMO FAROLAS



MULTIJUGADOR SÍ, PERO...

De bastante completo se puede calificar el modo multijugador de *AirBlade*, ya que está formado por cinco tipos de competiciones: Ataque por puntos (dos jugadores se enfrentan a pantalla partida por conseguir, a base de acrobacias, la puntuación más alta en un tiempo límite); Reto de movimientos (parecido al anterior pero los puntos se logran al realizar las acrobacias que aparecen en pantalla); La cinta (hay que arrebatar una cinta al contrario); Demostración, y Modo multijugador (pueden participar hasta ocho jugadores no simultáneamente en unas eliminatorias). Aunque el promedio de cuadros por segundo en pantalla baja mucho y la fluidez de las animaciones es algo brusca en el modo a dos jugadores, su diversión y su variedad compensa con creces estos defectos técnicos.



para tener acceso a la siguiente fase. Además, cuando completamos un nivel en esta modalidad, dicho escenario quedará desbloqueado en el resto de modos.

Las tareas a realizar las conoceremos de forma sucesiva, es decir, cuando completemos una se nos informará de la siguiente. Básicamente, nos limitaremos a embestir gente (ya sean francotiradores o guardas de seguridad) o destrozar algo (carteles, antenas parabólicas, cámaras de seguridad, vehículos...). Para ello disponemos de un prototipo de aerodeslizador la mar de versátil. Con él podremos realizar acrobacias, saltar, *grindear* y *grabear*, es decir, utilizar las manos en barras horizontales y verticales (farolas por ejemplo) para impulsarnos mientras cambiamos de dirección. Contamos asimismo con una barra correspondiente al turbo que se rellena a base de piruetas y que permite alcanzar una velocidad vertiginosa excelentemente recreada por un espectacular efecto de *motion blur*.

NUESTRO SKATER ES CAPAZ DE MOVERSE MUY, MUY DEPRISA Y DE REALIZAR GIROS BRUSCOS SIN QUE DESCIENDA EL RENDIMIENTO DEL MOTOR GRÁFICO

CON BUEN CRITERIO

Los chicos de Criterion Studios debutan en PS2 con *Airblade*. Sin embargo, este estudio inglés tiene cierta experiencia con las consolas de 128 bits, ya que de sus oficinas surgieron dos juegos que forman parte del casi histórico catálogo de la Dreamcast: *Suzuki Alstare Extreme Racing* y *TrickStyle*. El primero era un arcade motociclístico bastante vulgar mientras que el segundo puede considerarse como el antecedente directo de *Airblade*. *TrickStyle* proponía alocadas carreras utilizando como vehículos ¡monopatines voladores!. Y es que parece que en Criterion hay mucho fanático de la velocidad, ya que como has podido leer en la sección *Cuenta atrás* también están desarrollando el prometedor *Burnout*.



TIEMBLA, TONY

Los escenarios son enormes y están repletos de vida ya que cuentan con elementos móviles en forma de peatones o vehículos. Las animaciones poseen una fluidez asombrosa pocas veces vista en un juego de estas características. Si además tenemos en cuenta que nuestro skater es capaz de moverse muy, muy deprisa y de realizar giros bruscos sin que descienda el rendimiento del motor gráfico (léase ausencia de *pop-up* o ralentizaciones) sólo nos queda felicitar a Criterion por su trabajo. Echamos en falta más niveles en el modo Historia ya que con un poco de perseverancia se puede acabar el juego en apenas dos días, aunque por suerte existen unos cuantos extras que sólo se pueden desbloquear al conseguir excelentes resultados en dicha modalidad.
Una manera de definir este notable *Airblade* sería imaginarse a *Tony Hawk* haciendo de las suyas sobre un monopatín volador como el que utilizaba Michael J. Fox en *Regreso al Futuro 2*. Diversión y piruetas sin ruedas para amantes del skate más arriesgado.

ARRIBA

- DIVERTIDÍSIMO Y ESPECTACULARÍSIMO
- LA LOGRADA SENSACIÓN DE VELOCIDAD
- LOS MODOS MULTIJUGADOR...

ABAJO

- ...SI NO BAJASE TANTO EL NÚMERO DE CUADROS POR SEGUNDO
- SEIS NIVELES SON POCOS
- QUE TENGA QUE COMPETIR CON *TONY HAWK´S 3*

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8













MX 2002 Featuring Ricky Carmichael

MOTOCROSS PARA TODOS

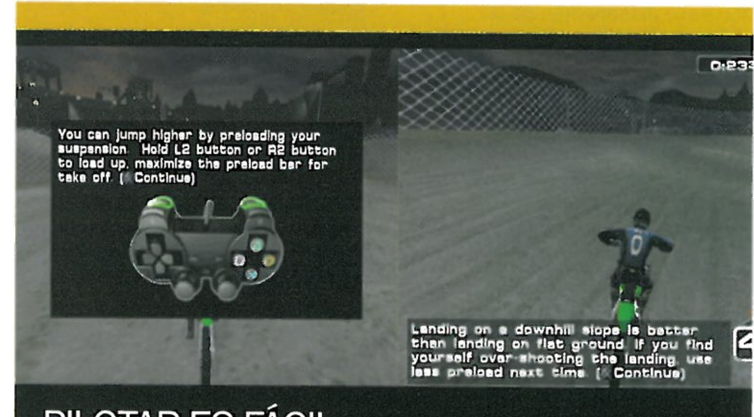
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **PACIFIC COAST**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **10.990 PESETAS**

Aunque no es precisamente el deporte rey en nuestro país, el motocross cuenta con un gran número de aficionados en España y también con algún que otro representante en el mundo de los videojuegos. Uno de los más destacados en PSOne fue *Championship Motocross 2001*, que contaba con la participación de la estrella Ricky Carmichael (el Zidane del motocross, para entendernos).

La actualización de aquel juego también ha apostado por incluir al joven piloto, pero en todo lo demás este simulador ha dado un tremendo salto de calidad. Los gráficos, por ejemplo, consiguen trasladarnos a una auténtica competición de motocross.

La suavidad del motor gráfico y la altísima resolución son dignas de la potencia de PlayStation 2. Además, los efectos de partículas permiten que cosas tan aparentemente simples como el humo del tubo de escape de la moto o el polvo sean tremendamente reales. Lo mismo sucede con las motos (repletas de detalles y con un

LOS EFECTOS DE PARTÍCULAS PERMITEN QUE COSAS TAN APARENTEMENTE SIMPLES COMO EL HUMO DEL TUBO DE ESCAPE DE LA MOTO O EL POLVO SEAN TREMENDAMENTE REALES



PILOTAR ES FÁCIL

Prácticamente todos los botones del mando tienen alguna función en *MX 2002*. De esta manera podremos hacer casi lo mismo que en una carrera de verdad, desde preparar la suspensión antes de un salto hasta poner el pie en el suelo en un giro brusco. Para que el proceso de aprendizaje no sea demasiado complicado, se ha introducido un tutorial que nos explicará un nuevo movimiento antes de cada carrera. En las primeras competiciones (de la categoría de 125cc) iremos descubriendo los fundamentos más básicos y, cuando vayamos adentrándonos en los 250cc, conoceremos los secretos que todo buen piloto debe dominar, incluyendo la manera de realizar piruetas inverosímiles sin perder alguna articulación en el intento.



comportamiento en carrera impecable) o con las espectaculares animaciones de los 30 pilotos reales. La manera de apoyar la pierna en el suelo al tomar las curvas, el movimiento de la mano dando gas, la posición del cuerpo al tomar tierra después de un salto... Todo ha sido recreado al detalle. El único 'pero' en este aspecto es la poca variedad de los fondos de algunos escenarios, que acaban resultando demasiado repetitivos.

La mejor forma de apreciar los aciertos gráficos son las repeticiones. La posibilidad de acercar o alejar el punto de vista y, sobre todo, la opción de congelar la imagen en cualquier momento y rotar la cámara a nuestro gusto permiten conseguir imágenes espectaculares (y recrearse con algunas caídas, para qué engañarnos).

TONY HAWK SE MOTORIZA

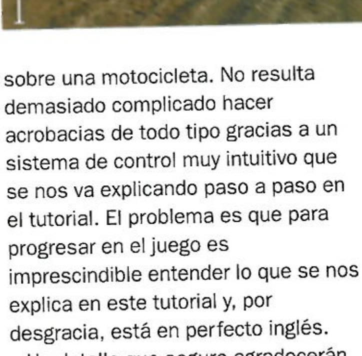
El modo principal de *MX 2002*, llamado Career, está estructurado en semanas. En cada una de ellas tendremos programados algunos eventos que van desde hacer un tutorial, hasta practicar en alguno de los circuitos, pasando por pruebas de Supercross, Motocross o Freestyle. Estas últimas pruebas (que también forman un modo por separado) son básicamente una oportunidad de realizar las típicas piruetas popularizadas por la serie de juegos de *Tony Hawk's*, aunque esta vez sobre una motocicleta. No resulta demasiado complicado hacer acrobacias de todo tipo gracias a un sistema de control muy intuitivo que se nos va explicando paso a paso en el tutorial. El problema es que para progresar en el juego es imprescindible entender lo que se nos explica en este tutorial y, por desgracia, está en perfecto inglés.

NO RESULTA DEMASIADO COMPLICADO HACER ACROBACIAS DE TODO TIPO GRACIAS A UN SISTEMA DE CONTROL MUY INTUITIVO QUE SE NOS VA EXPLICANDO PASO A PASO EN EL TUTORIAL



NO PIERDAS EL BUS

Una de las pruebas de estilo libre más espectaculares del juego es la posibilidad de saltar sobre una fila de flamantes autobuses amarillos. Aunque durante los primeros saltos es bastante probable que nuestro piloto nos muestre su amplio catálogo de caídas y gestos de dolor, con un poco de práctica incluso es sencillo saltar realizando giros de 360º.





Un detalle que seguro agradecerán los fans de este mundillo es la oportunidad de escoger entre un amplio abanico de cascos, gafas, motos o botas. Incluso el nombre que elijamos aparecerá escrito en el mono que el piloto lleve puesto.

Todas estas opciones, y un modo para dos jugadores que mantiene la velocidad y el nivel gráfico dignamente, acaban de redondear el que sin duda es el mejor juego de motocross aparecido hasta el momento. Aunque encantará a los aficionados a este deporte, lo mejor de *MX 2000* es que resulta apto para todos los públicos.

ARRIBA
- LAS ACROBACIAS
- ESPECTACULARES REPETICIONES
- LAS ANIMACIONES DE LOS PILOTOS

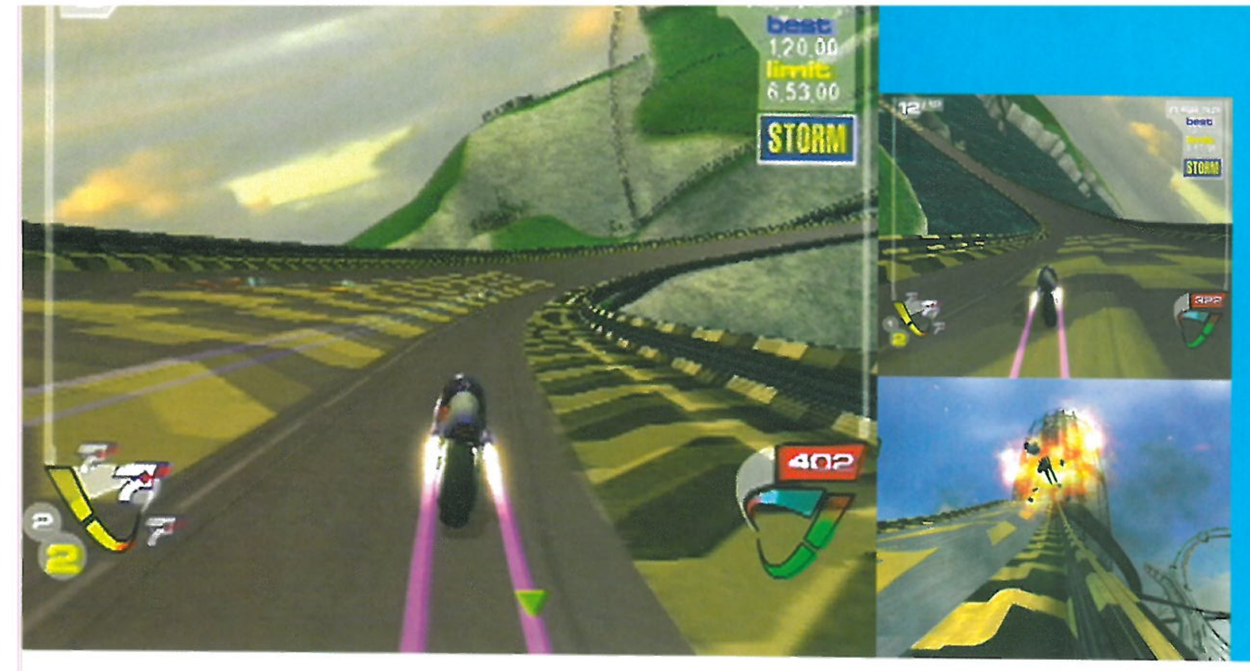
ABAJO
- TUTORIAL EN INGLÉS
- POCA VARIEDAD EN ALGUNOS ESCENARIOS
- QUE NO TE GUSTE ENSUCIARTE DE BARRO

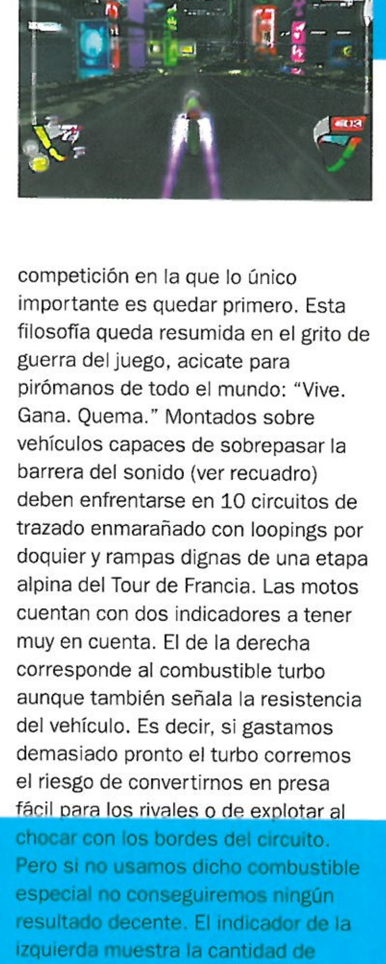
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8





EXTREME-G 3

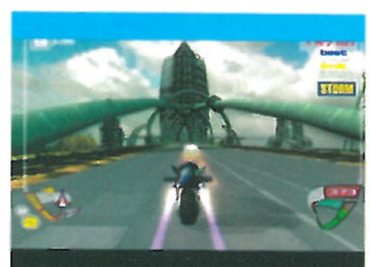
EXTREMADAMENTE RÁPIDO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ARCADE**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **9.900 PESETAS**

Como *WipeOut Fusion* se encuentra en estado de animación suspendida, Acclaim se ha adelantado sibilinamente a Sony, cual maruja en la cola de la carnicería, con este *Extreme-G 3* para PS2. Aclaremos algo importante: el '3' del título no es un error, ya que este juego cierra una trilogía iniciada en 1997 en Nintendo 64 y que finalizará esta tercera parte en la negra de Sony y en la futura GameCube.
La referencia al arcade velocístico creado por Psygnosis es inevitable ya que la saga "extrema" es muy parecida a la "wipeoutera". Así que ningún despistado piense que le han tomado el pelo al comprarlo ya que hace unos años se lo pasaba pipa con un juego igualito, igualito. Sin embargo, hay que tener en cuenta que *WipeOut* y sus continuaciones aparecieron para la PSX y que la 128 bits de Sony posee un hardware más apropiado para recrear carreras futuristas a velocidades imposibles. ¡Y de qué manera las recrea!

Doce motoristas de seis equipos se enfrentan en una despiadada competición en la que lo único importante es quedar primero. Esta filosofía queda resumida en el grito de guerra del juego, acicate para pirómanos de todo el mundo: "Vive. Gana. Quema." Montados sobre vehículos capaces de sobrepasar la barrera del sonido (ver recuadro) deben enfrentarse en 10 circuitos de trazado enmarañado con loopings por doquier y rampas dignas de una etapa alpina del Tour de Francia. Las motos cuentan con dos indicadores a tener muy en cuenta. El de la derecha corresponde al combustible turbo aunque también señala la resistencia del vehículo. Es decir, si gastamos demasiado pronto el turbo corremos el riesgo de convertirnos en presa fácil para los rivales o de explotar al chocar con los bordes del circuito. Pero si no usamos dicho combustible especial no conseguiremos ningún resultado decente. El indicador de la izquierda muestra la cantidad de armamento restante. Unas zonas de color verde o lila rellenan ambas barras cuando se pasa sobre ellas.

NO ES QUE LA IA DE LOS RIVALES SEA UNA MARAVILLA PERO BASTA CON CHOCARTE EN UNA CURVA UN POCO CERRADA PARA QUE TE ADELANTEN TRES CORREDORES Y SE SITÚEN A UNA DISTANCIA INALCANZABLE.

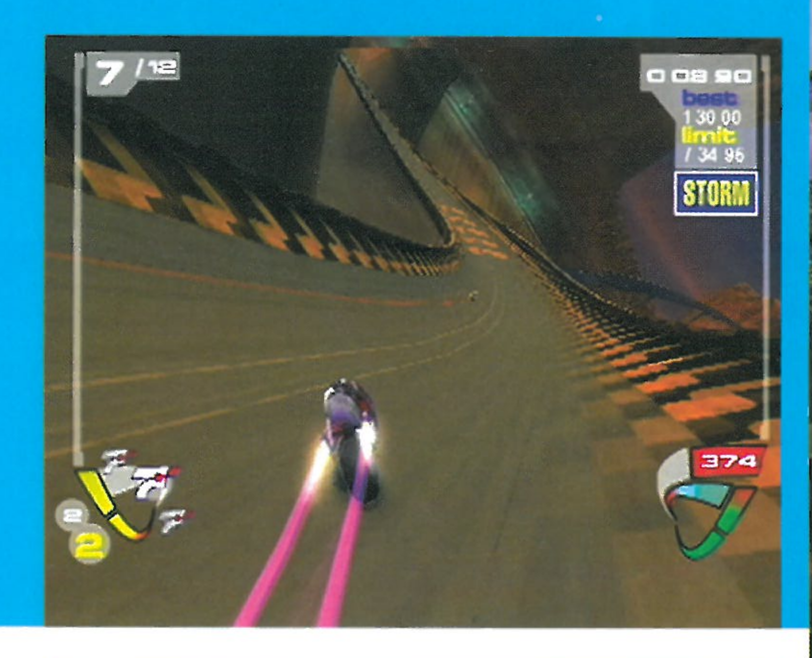


INTELIGENCIA MORTAL

En *Extreme-G 3* no encontrarás ítems o power-ups diseminados sobre el asfalto. Si quieres mejorar tu máquina, más vale que te lo curres y consigas buenos resultados en la Liga que te comporten premios en metálico o que conduzcas temerariamente en las Contrarrelojes para ser obsequiado por los patrocinadores. Cuando tengas los créditos suficientes pásate por la tienda donde podrás modificar las características de tu vehículo con motores más potentes, potenciadores del escudo y armas de todo tipo. Sin duda, la más efectiva y recomendable es el Sensor de Calor. Por 31.000 créditos de nada, te permite fijar a un rival como objetivo y dispararle misiles "inteligentes". Tanto que siempre aciertan.

EL ÚLTIMO PAGA LAS CERVEZAS

Un punto de vista exterior y otro subjetivo permiten disfrutar de una sensación de velocidad como jamás habrás experimentado en consola alguna. En este sentido podemos considerar a *Extreme G-3* como el referente actual del género, pese a que unas esporádicas ralentizaciones







ROMPIENDO BARRERAS

Casi al final podremos comprar un motor de elevada capacidad. Gracias a él, seremos capaces de superar la barrera del sonido, es decir, los 1223 kilómetros por hora (760 millas por hora en el juego) al activar el turbo. Aunque claro, prolongar esa velocidad durante mucho tiempo no es aconsejable ya que difícilmente se puede maniobrar con precisión. Si estás impaciente por probar la experiencia, sublime gráficamente gracias a un espectacular efecto de motion blur, puedes activar el "Desafío vuelta extrema". Para ello visita nuestra sección de trucos de este mes y te llevarás una agradable sorpresa.

empañen algo el excelente rendimiento del motor gráfico del juego.

Por lo que puedes deducir, dos cualidades resultan indispensables para poder ganar carreras: reflejos y mucha, mucha, mucha concentración. Tanto es así que no recomendamos tomarse ni un segundo de respiro porque durante ese intervalo de tiempo puede ocurrir una pequeña tragedia. No es que la IA de los rivales sea una maravilla pero basta con chocarte en una curva un poco cerrada para que te adelanten tres corredores y se sitúen a una distancia inalcanzable. Como arcade puro que es, no sueltes el botón del acelerador y olvídate de frenar. Bueno, no del todo. Pulsando el gatillo posterior izquierdo o derecho accionarás el correspondiente freno lateral de manera que podrás realizar giros bruscos sin perder excesiva velocidad.

LA FILOSOFÍA DEL JUEGO QUEDA RESUMIDA EN EL GRITO DE GUERRA QUE APARECE EN LA INTRO, ACICATE PARA PIRÓMANOS DE TODO EL MUNDO: "VIVE. GANA. QUEMA."

No podemos finalizar este análisis sin resaltar las modalidades multijugador y el sonido. Sobre las primeras, a parte del clásico y previsible versus, encontramos una interesante modalidad cooperativa que permite disputar todas las competiciones a dos jugadores de forma simultánea a pantalla partida y formando equipo. Sobre el segundo, indicar que la música corre a cargo de los DJ's del club inglés "The Ministry of Sound", es decir, o te encanta o te agobia sobremanera. Sin embargo, los efectos sonoros no provocarán tanta controversia ya que arropan magníficamente a disparos, acelerones y demás acciones.

ARRIBA

- SUPERAR LA BARRERA DEL SONIDO
- EL MACARRISMO
- DE PODER USAR ARMAS
- EL MODO COOPERATIVO

ABAJO

- LAS RALENTIZACIONES OCASIONALES
- LA ESCASEZ DE CIRCUITOS
- QUE TE FALLEN LOS REFLEJOS

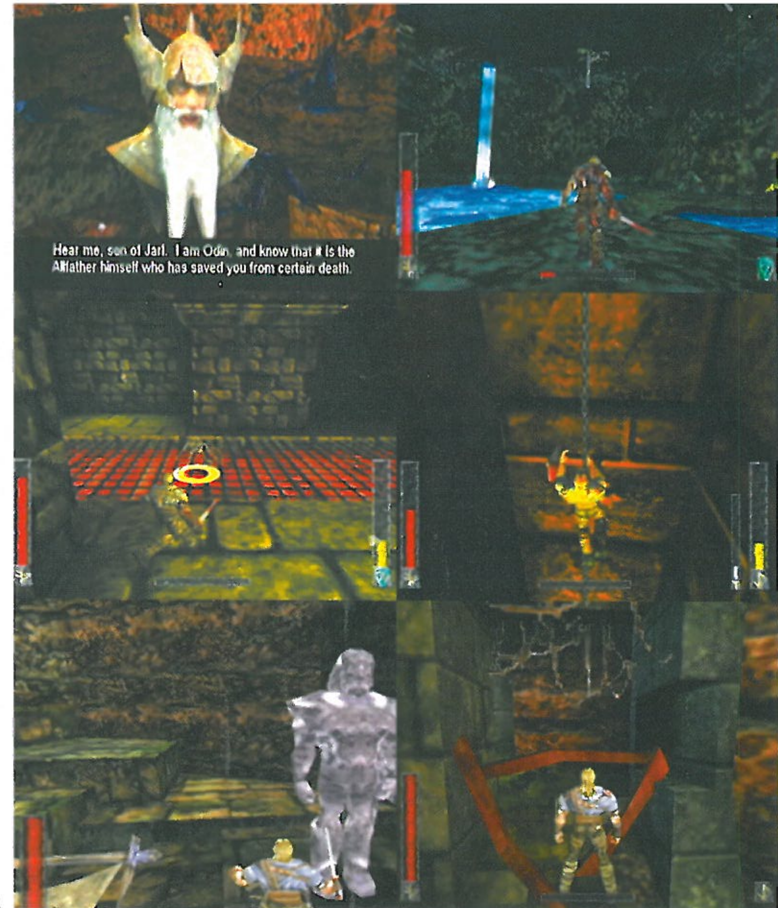
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8,5





RUNE: VIKING WARLORD

CON LOS CUERNOS POR MONTERA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**ACCIÓN**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**HUMAN HEAD**
EDITOR	**TAKE 2**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**10.990 PESETAS**

No hay química entre el motor gráfico de *Unreal Tournament* y la PS2. Si no, es inexplicable que los dos juegos que lo han usado hayan dado tan malos resultados al convertirlos a la bestia negra de Sony. La secuela de *Unreal* era un juego mediocre, pero con *Rune: Viking Warlord* los desarrolladores de Human Head han conseguido niveles aún más bajos. Y es una pena, porque el punto de partida del juego era muy interesante: una recreación del mundo mítico vikingo desde la perspectiva de un *shoot'em-up* en tercera persona. Lástima que los resultados recuerden más a la versión del mundo vikingo de Mortadelo y Filemón que a la de los cómics de Thor.

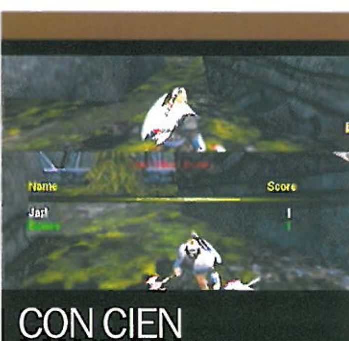
Después de llenar cubos de baba con el asombroso mundo tridimensional de *Devil May Cry* resulta bastante lamentable contemplar *Rune*, cuyo motor gráfico sufre como un 600 con el depósito lleno de sangría Don Simón y que tiene una animaciones sonrojantes (¡esos enemigos que explotan al contacto con nuestra espada!). A esto hay que añadirle un control que deja mucho que desear y unos tiempos de carga que, además de largos, abundan de tal forma que hacen que el ritmo de este juego se emparente con el de las películas de José Luis Garci. Otro ejemplo de conversión de PC hecha con prisas y con desgana, para 'cumplir el cupo'.

RUNE: VIKING WARLORD ES OTRO EJEMPLO DE CONVERSIÓN DE PC HECHA CON PRISAS Y CON DESGANA, PARA 'CUMPLIR EL CUPO'



VICKIE QUE ESTÁS EN LOS CIELOS

Viendo pegar mandobles a Ragnar en *Rune: Viking Warlord*, uno se lleva la impresión de que la mayoría de vikingos eran unos bestiajos. Pero no todos eran así, o al menos uno no... hablamos, claro está, de Vickie el Vikingo, un jovencito pelirrojo que resolvía todos los problemas de su padre gracias a una inteligencia privilegiada. Siempre que tenía una idea, Vickie se frotaba la nariz antes de expresarla (las malas lenguas decían que era porque estimulaba su mente *artificialmente*).



CON CIEN MANDOBLES POR BANDA

Como todo *shoot'em-up* subjetivo que se precie, *Rune: Viking Warlord* también cuenta con una opción multijugador. Tal y como viene siendo habitual, se trata de un modo Deathmatch en el que pueden participar hasta 4 jugadores vía multitap (a pantalla partida, claro), contando con 21 jugadores seleccionables y 8 escenarios diferentes donde moverse.

ARRIBA
- EL ROLLO VIKINGO MOLA
- ¡SÍ, SANGRE-SANGRE-SANGREEE!
- LOS TOQUES PLATAFORMEROS

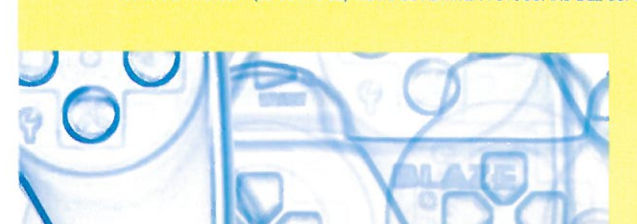
ABAJO
- ¿ESTOS GRÁFICOS SON DE PS2?
- OTRO JUEGO EN INGLÉS...
- LAAAAAAARGOS TIEMPOS DE CARGA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	5
VIDILLA	3

VALORACIÓN GLOBAL

3,5




BLAZE

POWER DIGGERZ

CON MIL CABALLOS POR BANDA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **PUZZLE**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **TAITO**
EDITOR **JVC**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **5.990 PESETAS**

Tal y como os anunciamos hace tres números, está a punto de aterrizar en las tiendas españolas este extraño simulador para PlayStation. Hasta ahora habréis visto y jugado con simuladores de coches, de motos, de helicópteros... Pero seguramente no esperaríais que saliera al mercado un simulador que nos permita llevar ¡excavadoras de verdad! Y esto no es lo más extraño de *Power Diggerz*. Estamos ante un título lleno de pruebas surrealistas, personajes estrambóticos, y mucho humor japonés.

Lo primero que nos llama la atención es el extraño pero cuidado control de las excavadoras.

PODREMOS EXPERIMENTAR LA SENSACIÓN DE ESTAR REALMENTE MANEJANDO UNA EXCAVADORA GRACIAS AL GRAN TRABAJO DE LOS DESARROLLADORES

Tendremos que manejar los sticks analógicos del mando de PS2 como si fueran palancas. Con uno giraremos el cuerpo de la máquina y con el otro moveremos el brazo de la pala. La articulación de la pala la accionaremos con los botones normales, mientras que las orugas para desplazar la grúa funcionan con los superiores (Ls y Rs).

TONELADAS DE RISAS

El modo de juego más, digamos, 'serio' es aquél en que podremos

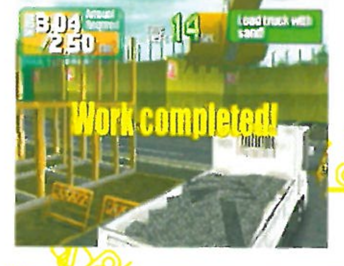


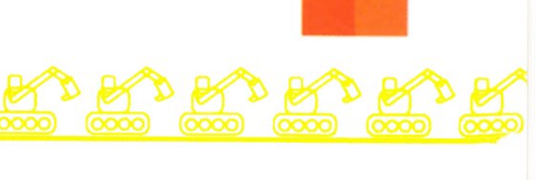


TOMA EL MANDO

Los nipones pueden disfrutar plenamente con este mando diseñado especialmente para *Power Diggerz*. Por 6.000 yenes podremos jugar con estas palancas que recrean fielmente los mandos de una excavadora.









HAZ LO QUE TE SALGA DE LA PALA

Hemos querido destacar algunas de las pruebas de *Power Diggerz* por lo absurdo o lo divertido de su desarrollo.

¡A *CURRYAR*!: No, no es un error. Habéis leído bien, '*curryar*', porque nuestro objetivo en esta prueba será el de echar 200 litros de salsa de curry (suave, picante o muy picante) a unos gigantescos platos de arroz... ¡con la pala de la excavadora!

TORTURA DE TORTUGAS: Tendremos que transportar de una piscina a otra un número determinado de tortugas con nuestra pala, sin que se caigan por el camino. Desesperación garantizada.

***LA PALA DE LA COMPRA:* Nuestra excavadora estará rodeada de una serie de artículos (la mayoría de ellos muñecos), cada uno con su precio. El juego nos dará una cifra que deberemos igualar comprando estas mercancías en función de lo que valgan. Es decir, mirar, elegir y acertar, sin pasarse su ¡Precio Justo!**





CON CADA UNO DE LOS 'TRABAJITOS' CONSEGUIREMOS DINERO CON EL QUE COMPRAR FOTOS DE EXCAVADORAS, E INCLUSO TRES PRUEBAS NUEVAS

sacarnos el permiso de conducción de excavadoras. Para avanzar en este License King mode, tendremos que aprender a manejar la máquina a la perfección, ya sea haciendo grandes agujeros, cargando camiones de tierra excavadora o tirando abajo grandes andamios de madera. Entonces podremos experimentar la sensación de estar realmente manejando una excavadora gracias al gran trabajo realizado en la recreación de la física de un cacharro de este tipo por parte de los desarrolladores.

Por otra parte encontramos la vertiente más alocada en el modo Arcade, donde tendremos que ir resolviendo una serie de desafíos que van de lo divertido a lo surrealista: destrozar coches, rescatar tortuguitas, evitar una invasión de cohetes malcarados... Con cada uno de estos 'trabajitos' conseguiremos dinero con el que comprar fotos de excavadoras, sonidos, créditos para continuar la partida e incluso tres pruebas nuevas.

Estamos ante un título brillante a todos los niveles: es original, fresco, divertido, jugable, y la parte gráfica, aunque sufre de cierto clipping y rotura de polígonos, da bastante la talla. Tan sólo echamos en falta un modo para dos jugadores algo más trabajado que el que tiene. De todas maneras, *Power Diggerz* es una de las últimas joyas niponas de que disfrutará nuestra PS One, y un título imprescindible para los que buscan algo distinto a lo habitual.

ARRIBA

ORIGINAL Y DIVERTIDO COMO POCOS
EL INCREÍBLE Y DETALLADO CONTROL
LA VARIEDAD DE PRUEBAS

ABAJO

CIERTOS FALLOS GRÁFICOS
EL MODO PARA DOS JUGADORES PUEDE LLEGAR A FRUSTRAR

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL





THE ITALIAN JOB

EN EL NOMBRE DE CAINE

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SCI**
EDITOR **SCI**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Desde hace ya muchos años, es algo normal que se hagan versiones en forma de videojuego de las películas de éxito (principalmente, las surgidas de la industria de Hollywood). Lo que ya no es tan habitual es que lo que se adapte sea una película inglesa de culto de hace ni más ni menos que 32 años, de la que ya no se acordaba ni su propio director: *The Italian Job*. Los desarrolladores de SCI, tomando la saga *Driver* como plantilla, han conseguido unos resultados tan divertidos que esperamos que alguien más siga su ejemplo (a ver si algún desarrollador español se atreve con un videojuego de *Sor Citröen*).

LO PRIMERO QUE SORPRENDE SON LOS ENORMES ENTORNOS GRÁFICOS DEL JUEGO, UNOS ESCENARIOS GIGANTESCOS POR LOS QUE SE PUEDE CORRER PERFECTAMENTE SIN INTERRUPCIONES DE CARGA

LA CIUDAD ES PARA MÍ

Lo primero que sorprende son los enormes entornos gráficos del juego, unos escenarios gigantescos por los que se puede correr perfectamente sin interrupciones de carga: el mejor ejemplo es la fase de la huida tras el robo, una persecución continua de casi siete minutos de duración. Esto ha sido posible gracias a la creación de un software especial para la extracción de información del CD llamado COSS (*Continuous Ordered Scenery Streaming*, algo así como *Lectura Continua Ordenada de Paisaje*), que sirve para compensar la limitación de RAM que sufre la PS One. En principio los resultados son muy buenos, consiguiendo unas ciudades muy grandes y repletas de tráfico y peatones en movimiento, con un *pop-up* mínimo. Pero este sistema

no es perfecto, ya que provoca unos larguísimos y pesadísimos tiempos de carga, además de saltos de imagen y algunas ralentizaciones puntuales.

Aunque hay seis modos de juego diferentes, la gran estrella de esta obra de SCI es, como no podía ser de otra forma, el modo Italian Job. En éste hay que cumplir 16 misiones divididas entre tres lugares diferentes, Londres, Turín y los Alpes Suizos. Los objetivos son diferentes, pero las fases fundamentalmente consisten en lo mismo: correr a toda velocidad por las calles de la ciudad que toque, esquivando el tráfico y los peatones, y evitando a Policía y Mafia. Vamos, las mismas persecuciones trepidantes y adrenalínicas de la saga *Driver*, pero aderezadas con una deliciosa ambientación sesentera.

En la parte negativa, hay que lamentar que el modo multijugador sea tan pobretón (que a estas alturas se use el mecanismo de jugar uno tras otro resulta bastante vergonzante), que el doblaje parezca de culebrón venezolano de los años 80 y que la mayoría de las secuencias de vídeo tengan unos bordes dentados. Aún así, se puede considerar a *The Italian Job* una muy buena variación de *Driver*, que encantará a todos los aficionados a los arcades de conducción.

TE ENCONTRARÁS LAS MISMAS PERSECUCIONES TREPIDANTES Y ADRENALÍNICAS DE LA SAGA DRIVER, PERO ADEREZADAS CON UNA DELICIOSA AMBIENTACIÓN SESENTERA





PARA HACER UN BUEN ROBO HAY QUE VENIR AL SUR

La película cuyo argumento reproduce literalmente este juego de SCI se llamó en nuestro país *Un trabajo en Italia*. Fue una producción inglesa del año 1969, dirigida por Peter Collison según un divertido guión de Troy Kennedy-Martin. Además de Michael Caine, actuaban Noel Coward (actor, escritor de literatura y teatro, compositor, letrista, pintor… uno de los artistas ingleses más importantes de todos los tiempos), Benny Hill (famoso en nuestro país por ese show cómico en que se dedicaba a perseguir a señoras en ropa interior) y Raf Vallone. El film terminaba con el autobús con el que los ladrones escapan del robo al borde de un precipicio, con el oro obligándoles a escoger entre la vida o la riqueza. Pero parece ser que el guión original terminaba de otra forma: en él, Caine y sus secuaces conseguían escapar y llevar el oro a un banco suizo. Sin embargo, la mafia italiana mataba a las dos únicas personas que conocían el número de cuenta, con lo que los ladrones se veían obligados a intentar adivinar el número correcto…

ARRIBA

ACCIÓN, ACCIÓN Y MÁS ACCIÓN
AMBIENTE CASPO-SESENTERO
GRÁFICOS NOTABLES…

ABAJO

…AUNQUE CON SALTOS DE IMAGEN
DOBLAJE DE BECARIOS
TIEMPOS DE CARGA ETERNOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5



ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

DISNEYWORLD SUBMARINO

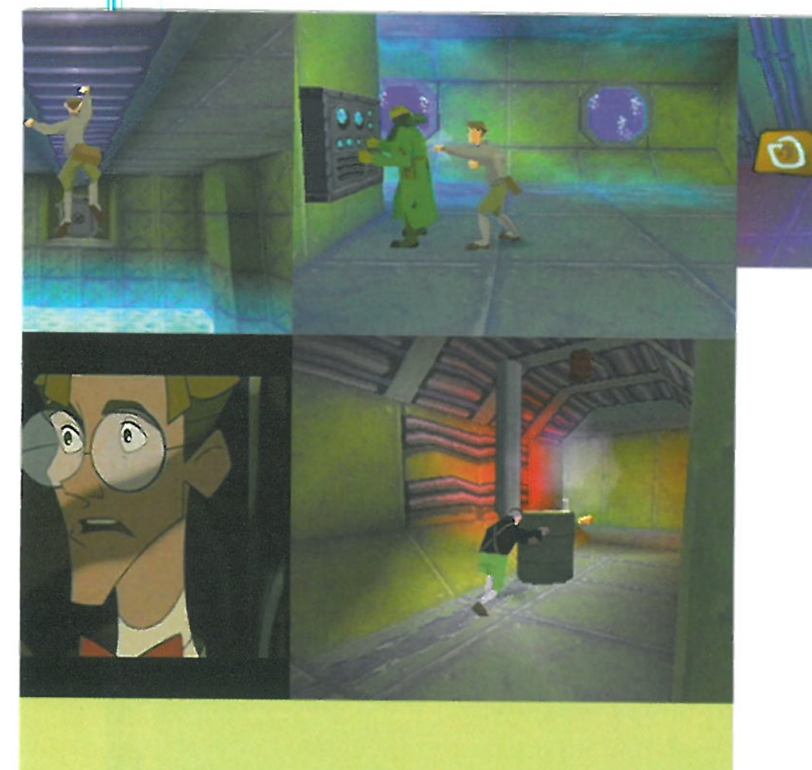
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE**
EDITOR **DISNEY INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Como ya viene siendo habitual, a cada estreno de una película Disney le acompaña el lanzamiento de un juego Disney Interactive. Estas navidades le toca el turno a *Atlantis: El imperio perdido*, cuya adaptación al mundo del videojuego sigue al pie de la letra el argumento del film. Una expedición patrocinada por el multimillonario Preston B. Whitmore se encargará de buscar el imperio perdido del título. El grupo de expedicionarios está formado por personajes que podremos controlar durante el juego, como el lingüista y cartógrafo Milo James Thatch, el geólogo Gaetan Moliere, el experto en demoliciones Vicenzo Santorini y la mecánico Audrey Ramírez. Además, una vez lleguemos a Atlantis tendremos la posibilidad (y la necesidad) de utilizar a la princesa Kidagakash. Cada uno de ellos cuenta con habilidades propias que deberemos aprovechar para superar los 12 niveles que componen la aventura.

CADA PERSONAJE CUENTA CON HABILIDADES PROPIAS QUE DEBEREMOS APROVECHAR PARA SUPERAR LOS 12 NIVELES QUE COMPONEN LA AVENTURA

TOMB RAIDER BAJO EN CALORÍAS

Atlantis podría definirse como una aventura cooperativa, algo así como un híbrido entre la saga *Tomb Raider* y *The Lost Vikings*. Con los títulos portagonizados por Lara Croft guarda parecidos más que sospechosos:





¿REGRESO A *STAR TREK*?

El próximo 23 de noviembre se estrena en España la película de animación en la que está basada este juego. El film ha sido dirigido por Gary Trousdale y Kirk Wise, responsables de las *disneyanas* y excelentes *La bella y la bestia* y *El jorobado de Notre Dame*. Disney siempre ha contratado a conocidos actores como Tom Hanks (el sheriff Woody de *Toy Story*) o Robin Williams (el genio de la lámpara de *Aladdin*) para poner voz los protagonistas de sus películas. En esta ocasión, la voz de Milo pertenece a Michael J. Fox (el histérico protagonista de la trilogía *Regreso al futuro*), mientras que el rey de Atlantis no es otro que Leonard Nimoy, o lo que es lo mismo, el orejudo Spock de *Star Trek*.

perspectiva en tercera persona y visión subjetiva opcional, un nivel que se desarrolla en un submarino como ocurría en *Tomb Raider: Chronicles*, zonas laberínticas de buceo, un menú de inventario muy parecido, ambientación fantástico-mitológica, brincos por aquí, enigmas por allá... Por suerte, no será necesario que demos saltos de nueve metros a la pata coja con una mano atada a la espalda y la otra empuñando un revólver para poder llegar a algún saliente lleno de gravilla. Es decir, en *Atlantis* todo resulta más sencillo y los problemas se resuelven con lógica y no gracias a las plegarias dirigidas a la diosa Fortuna. Y como en el juego protagonizado por el trío de vikingos, *The Lost Vikings*, será necesario alternar el control de los personajes gracias a unas extrañas radios que sirven además como punto de control y de grabación de partidas.

Aunque algunos niveles posean una dificultad más elevada (como el que se desarrolla al volante de un camión) la mayoría pueden finalizarse sin excesivos quebraderos de cabezas. Cuando el personaje se acerca a un punto en el que es preciso realizar una acción específica tanto por su parte como por parte de otro miembro del grupo, aparece un signo de exclamación sobre su cabeza. Y si no estamos realizando la maniobra correcta, el propio personaje se encarga de darnos pistas. Acabar el juego no resulta complicado pero si queremos tener acceso a todos los extras como el visor de las secuencias extraídas de la película, será necesario recorrer de nuevo los niveles para recoger las letras que nos faltan para completar la palabra 'Atlantis'.

Sin duda, estas secuencias de dibujos animados son lo mejor del juego, ya que cuando el motor gráfico se pone en marcha se echa en falta un mayor detalle tanto en los escenarios como en los personajes. Además, no es difícil apreciar *clipping* (transparencia de polígonos) e incluso *pop-up* (aparición súbita de polígonos en el horizonte). Nada alarmante pero sí lo suficientemente evidente como para percatarse de ello. Por suerte, detalles ingeniosos como la carrera de obstáculos de Milo perseguido por un mamut, o la mini-fase a lo *Metal Gear Solid* en la que tenemos que cruzar sin ser vistos un patio infestado de guardias atlantes, lograrán que jugar a *Atlantis* no sea una 'perdida' de tiempo.

ATLANTIS PODRÍA DEFINIRSE COMO UNA AVENTURA COOPERATIVA, ALGO ASÍ COMO UN HÍBRIDO ENTRE LA SAGA TOMB RAIDER Y THE LOST VIKINGS

¡PIES PARA QUÉ OS QUIERO!

En algunos momentos del juego tendremos la ocasión de dejar de correr de aquí para allá y sentarnos en cómodos asientos para... no tener ni un segundo de descanso. En uno de los primeros niveles (quizás el más frenético) manejaremos un mini-submarino provisto de torpedos con los que enfrentarnos a una gigantesca nave con forma de escorpión para posteriormente abrirnos paso por un túnel infestado de enemigos acuáticos. Más adelante tendremos ocasión de conducir una enorme taladradora tipo *Desafío Total*, y en otra fase nos colocaremos al volante de un camión durante una desquiciante y complicada carrera durante la cual no resulta difícil perder media docena de vidas.

ARRIBA
- LAS SECUENCIAS DE VÍDEO
- DIFICULTAD AJUSTADA
- ¡LOS PUZZLES SON LÓGICOS!

ABAJO
- GRÁFICOS MEJORABLES
- LA INFLUENCIA DE *TOMB RAIDER*
- EL CONTROL DURANTE EL BUCEO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

7

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

HÉROES DE TIRA CÓMICA

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **PARADOX**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **5.490 PESETAS**

El primer *X-Men: Mutant Academy* supuso una gran decepción para los amantes de los juegos de lucha, y sobre todo para los seguidores de *La Patrulla X*. A pesar de que aprovechó el tirón comercial que supuso el estreno de la película, y aunque contaba con unos gráficos bastante trabajados y el carisma de sus personajes, la compañía Paradox no pudo hacer más que un mediocre beat'em-up lleno de imperfecciones. Y parece que en esta segunda parte han repetido los mismos errores del primero, y han añadido unos cuantos más.

El número de personajes a elegir ha aumentado en esta edición. A los diez originales se les han sumado Rondador Nocturno, Kaos, Forja, Pícara y cuatro púgiles secretos, entre los que se encuentra el gigantesco 'mucho-macho-man' Juggernaut. Con cualquiera de ellos podremos realizar los nuevos y poderosos *counters* (que pueden cambiar la ventaja de cualquier combatiente, y sólo se pueden utilizar tres veces), y conseguir largas cadenas de golpes, mucho más largas y rápidas de hacer que en su antecesor. Pero al igual que en éste, la sensación de combatir con poderosos mutantes surgidos de las páginas de un cómic es completamente nula. Unos personajes excesivamente acelerados, unas rutinas de ataque paupérrimas (en ocasiones podemos ganar utilizando un único golpe continuamente) y unas rutinas de detección de colisiones muy pobres hacen de éste un juego de lucha mediocre. Ni siquiera los nuevos combos aéreos, ni la variedad de modos de juego (Arcade, Versus, Academy, Survival y Cerebro) consiguen hacer interesante a un título al que le faltan muchas horas de 'Academia' (como a sus desarrolladores) para estar a la altura de los grandes.

A LOS DIEZ PERSONAJES ORIGINALES SE LES HAN SUMADO RONDADOR NOCTURNO, KAOS, FORJA, PÍCARA Y CUATRO PÚGILES SECRETOS

MUTANTES SOBRE RUEDAS

***X-Men Mutant Academy 2* tiene el dudoso honor de tener en sus filas a uno de los luchadores más vergonzosamente representados: el profesor Xavier. El venerable psíquico lucha ¡en una silla de ruedas! en combates que parecen crueles parodias de los cómics.**



ARRIBA
LUCHAR CON LOS *X-MEN*
PARTE GRÁFICA DECENTE
LA RAPIDEZ DE COMBOS

ABAJO
SENSACIÓN DE COMBATE NULA
LA EXCESIVA ACELERACIÓN DE LOS PERSONAJES
COMBATES CON POCAS POSIBILIDADES DE JUEGO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	5,5
DURACIÓN	6
VIDILLA	5

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

TINTÍN: DESTINO AVENTURA

DESATINOS Y DESVENTURAS

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**MOULINSART**
EDITOR	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR	**INFOGRAMES**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

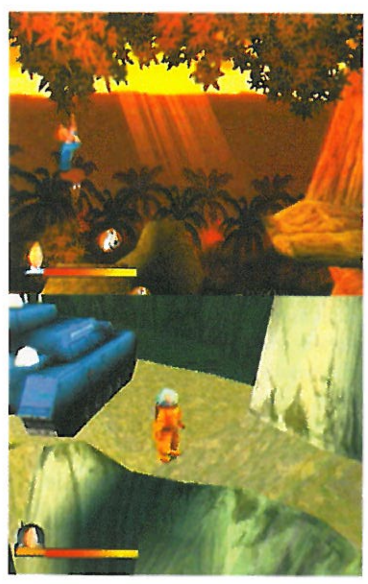
Bélgica es el país originario tanto de grandes 'figuras' de la altura de Jean Claude Van Damme, como de indiscutibles genios como Hergé. La prolífica obra del creador de Tintín proporcionaba material más que de sobras para desarrollar un videojuego como mínimo decente. ¡Pues ni con esas! Moulinsart Multimedia se ha inspirado en cinco álbumes (concretamente *La isla negra*, *El tesoro de Rackham el Rojo*, *Tintín en el país del oro negro*, *Aterrizaje en la luna* y *Vuelo 714 para Sidney*) para crear un producto carente tanto de calidad técnica como de capacidad de diversión.

Las 21 fases que componen *Tintín Destino Aventura* están ambientadas en los cómics anteriormente citados. Tintín protagoniza las fases de plataformas en falsas 3D, mientras que tomaremos el control del inefable Milú en las fases de bonus. Además, tendremos la ocasión de conducir diversos vehículos. Absurdamente facilón (las continuaciones son infinitas y los jefes finales dan pena), este juego no supone ningún reto.

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

VALORACIÓN GLOBAL
4,5







AL HABLA

AÚN HAY FANS DE SNK

CARLOS ESTÉBANEZ
(ALBERIQUE, VALENCIA)

Vuestra revista cada vez me gusta menos 'por las pocas novedades PSX', aunque seguís siendo la mejor.
¿Ah sí? Pues tú nos caes fatal a todos, pero eres un tío genial. Ya ves que para contradictorios, nosotros.

Ahí van mis dudas: ¿en qué consola o consolas saldrá el magnífico *King of Fighters 2000*? ¿Cuándo?
La verdad o verdades es que *KOF 2000* sólo ha salido o salidos para Neo Geo o Neo Geos. No hay plan o planes para ninguna otra versión o versiones.

¿Qué otros *beat'em-ups* en 2D saldrán para PS2 aparte de *Capcom vs. SNK 2*, juego que no me gusta para nada?
¿Y para X-Box?
Pues no está la cosa para ponerse exigente, amigo Carlos, porque aparte del juego 'que no te gusta para nada' sólo aparecerá *Guilty Gear X* para PS2.

Ya que *Capcom vs. SNK 2* saldrá en versión *online*, ¿hay posibilidad de *KOF* en red?
Hombre, posibilidad hay, igual que es probable que Pedro Ruiz deje alguna vez de demostrar por televisión que tiene un ego del tamaño de Torremolinos, pero de momento no se sabe nada del tema.

En el *Castlevania: Symphony of the Night* leí en vuestro reportaje de hace unos meses que si haces el 100% del mapa sale como último enemigo Drácula y el final es distinto. Yo tengo el 96% y me sale como último Alucard contra Belmont.
Ejem ejem... verás, si cuando hablas de 'unos meses' te refieres a 2 años... porque ése es el tiempo que ha pasado desde que escribimos sobre ese juego de Konami. Snif, snif... ¿no... no querrá eso decir que nos estás engañando con otra revista? Pues que sepas que todavía te falta acabarte todo el Castillo Invertido, y alcanzar más de un 200% para acabarte el juego por completo. Te recomendamos que eches un vistazo a nuestra sección *Trucos*.

¿Habrá algún *Medievil 3* para PSX o PS2?
De momento no, porque los desarrolladores de Studio Cambridge están demasiado ocupados ultimando *Primal*, su primer juego para PS2, que por cierto ha hecho babear más a Holybear que un bocadillo de caracoles con flan de huevo.

SI ES QUE SOMOS UNOS PROFESIONALES

HAYATO KANZAKI (E-MAIL)

Holas a todos, miembros de *Planet*. Aquí estoy de nuevo para que me echéis una mano por favor. Ya *toi* amargado *again*...
Te echaríamos una mano, pero escribir con un muñón no debe ser nada fácil.

Todo esto viene a cuento de que al 'coleguilla' Bill Gates le han entrado ganas de meterse en el mundo de las consolas por su cara bonica (¿dije bonica? ¡blergh!). Y mi pregunta es: ¿vosotros, como profesionales del medio, creéis que Bill Gates podrá llevarse, a golpe de billetera, los mejores juegos a X-Box? Me veo jugando a *Tekken 4* en X-Box.
¿Profesionales del medio? ¿Nosotros? Jajajaja... jajaja... jaja... ejem ejem... Bueno, sí, pues, como profesionales que somos... (¡pfffff!) lo cierto es que el Sr. Puertas puede conseguir la exclusiva de algunos juegos, léase *Dino Crisis 3* o *Dead or Alive 3*, pero eso no quiere decir que ésta sea eterna. Ten en cuenta que los equipos de desarrollo son empresas que buscan el máximo beneficio: ¿para qué iban a conformarse sólo con las ventas de X-Box?

¿No creéis que *Shenmue* podría continuar en PS2, dado que Yu Suzuki, padre de *Virtua Fighter 4*, es el mismo que el de *Shenmue*?
Podría, pero sentimos anunciarte que rumores bastante fiables que corren por ahí afirman que lo más probable es que *Shenmue* continúe en X-Box.

¿Se sabe si habrá segunda parte de *The Legend of Dragoon*? ¿En Japón tuvo el mismo éxito que aquí? Es que poca gente habla de él...
Es que los japoneses en esto de los RPGs son como los bebedores de Kas (y no lo decimos porque les guste mirar pezones, que también), pero en vez de ser de Kas Limón o Kas Naranja ellos son de *Dragon Quest* o de *Final Fantasy*. La verdad es que *The Legend of Dragoon* funcionó mejor en Europa que en tierras niponas, así que es un pelín complicado que aparezca una secuela.

¿Por qué no sacasteis una guía de *Gungage*, un juego de Konami de acción y disparos en 3D bastante bueno? Y no me digáis que es porque no le hacía falta, porque no cuela...
¿Nos estás acusando de poner excusas inverosímiles? Pues que sepas que estuvimos a punto de hacer la guía de *Gungage*, pero justo cuando íbamos a empezar un OVNI aterrizó en la Redacción, salieron unos extraterrestres y nos dijeron que si no les dábamos el juego nos desintegrarían a todos... y claro... se lo dimos. Ejem... ¿esto tampoco cuela?

¿Puede ser que el juegazo *Vagrant Story* esté más descatalogado que los juegos de Spectrum? ¿Sabéis si lo reeditarán en Platinum? Es que... ejem ejem... no me lo compré en su momento y... bueno, un colega me lo dejó el otro día y... ¡¡es una cañaaaa!!
¿Ves, ves? Claro, nosotros os decimos que un juego es buenísimo, no nos hacéis ni caso y luego pasa lo que pasa. De todas formas, no te preocupes: con el éxito que tuvo, es muy probable que aparezca una edición de precio rebajado.

Bueno, os dejo con vuestros quehaceres rutinarios. No os viciéis mucho, que es malo (bueno, según qué, no... juasjuasjuas).
¿Según qué? ¿A qué vicios te refieres? ¿Al tabaco? ¿Al alcohol? ¿A las pipas? ¿A los chicles de menta? ¿A *Noche de fiesta*?

EL FINAL SECRETO DE RE2

GAS SNAKE (TORDESILLAS, VALLADOLID)

En primer lugar (y para asegurar que me ponéis) os felicito porque he dejado de comprar otras revistas que antes compraba porque la vuestra es la mejor y con ella sé todo lo que quiero.
Para asegurar que te ponemos la mejor idea habría sido mandarnos una caja llena de botellas de whisky de malta, aunque tu método de escribirnos cartas con distintos tipos de letras y diferentes apodos tampoco está mal.

Ahora me gustaría que me contestarais unas preguntas lo antes posible (no me gustaría tener que esperar tres meses para comprarme un juego).
Qué poca paciencia. Nosotros llevamos más de medio año esperando a que salga *Metal Gear Solid 2* (y lo que nos queda), y todavía no nos ha dado un soponcio ni nada.

He oído que *Resident Evil 2* tiene otro final, ¿es verdad? En caso de que sí, ¿cómo se consigue?
Además de los finales de Leon y de Claire puedes disfrutar con el del Cuarto Superviviente, Hunk. Para jugar ese escenario, debes completar el segundo escenario de Claire o Leon en menos de 2 horas y media y guardando la partida menos de doce veces.

¿Qué juegos (que lleven poco tiempo en el mercado o que vayan a salir pronto) para PS One, del tipo aventuras, *survival horror* o rol me recomendáis que me compre para alargar la vida de mi vieja consola?
Alargar la vida de la PSX, lo que es alargar, no lo puede conseguir ni el doctor Frankenstein, pero sí que podemos recomendarte unos cuantos juegos para que disfrutes unos meses más con ella. Toma nota: ya tienes en la calle *Drácula 2*, *Breath of Fire IV* y *Megaman Legends 2*; próximamente, no te pierdas *Spiderman 2* y *Syphon Filter 3*.

¿Bajará de precio la PS One cuando se dejen de hacer juegos para ella? ¿Seguiréis publicando algunos trucos o guías de sus juegos?
Dejando a un lado que seguramente seguirán apareciendo juegos (pocos, pero aparecerán), lo lógico es que cuanto más se quede desfasada la gris de Sony más baje su precio. Por otro lado, seguiremos publicando trucos y guías de PS One mientras vosotros lo sigáis

ESTO DE QUE EL PRECIO DE LA PS2 HAYA BAJADO MÁS QUE LA COTIZACIÓN DE COYOTE DAX SUPONE EL REMATE DEFINITIVO A LA GRIS DE SONY, QUE POCO A POCO SE VA RETIRANDO DEL MERCADO PARA DEJAR HUECO A SU HERMANA MAYOR. AUN ASÍ, TANTO LOS FIELES A LOS 32 BITS COMO LOS QUE OS HAYÁIS PASADOS A LOS 128 TENÉIS UN ESPACIO EN ESTA SECCIÓN DONDE OS RESPONDEREMOS A (CASI) TODO.

08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

pidiendo (y mientras sigan apareciendo juegos).

¿Qué hay que estudiar para 'trabajar' (en teoría) de lo mismo que vosotros? Es que en la tómbola de mi pueblo no hay ese tipo de licencias.

No sabemos cómo será en las otras revistas, pero todos los que estamos trabajando en esta Redacción hemos tenido que pasar una serie de durísimas pruebas de iniciación, como jugar a *Barbie Cabalga y Juega* durante 24 horas seguidas, hacer un seguimiento diario del programa de María Teresa Campos o escuchar de cabo a rabo el disco de Melody con el volumen al máximo. ¿A que no es extraño que estemos todos un poco... *p'allá*?

Bueno, ya os dejo que tengo que pasarme *Dino Crisis 2* en el nivel difícil, que por cierto es jodo, ¿lo habéis conseguido?**

Hay cosas mucho más importantes que hacer por aquí... ejem ejem... tenemos demasiado trabajo para intentar pasarnos *Dino Crisis 2* en nivel difícil... ejem ejem...

action RPG *on-line*). *FFXII* (un RPG de corte clásico) está ahora mismo en desarrollo, y seguramente en ambos los 'muñecos' tendrán la cabeza proporcionada a su cuerpo.

¿Existe una segunda parte de *Legend of Legaia*?

Uy uy uy, que alguien tampoco se compró el número de veranoooo... Sí, el próximo invierno aparecerá en Japón *Legend of Legaia 2* para PS2, que parece ser que mantendrá el sistema de combate de su primera parte, aunque las luchas serán ahora mucho más vistosas porque por supuesto aprovechará la potencia gráfica de la bestia negra de Sony.

Me tengo que ir. Vosotros seguid con ese chollo de curro. Adiós.

¿Chollo? ¿Tú sabes lo duro que nos resulta ponernos todos los días delante de la consola para jugar sin parar a *Devil May Cry, RE: Code Veronica X, Jak&Daxter, Time Crisis 2, Syphon Filter 3*...? Es un sacrificio que no le deseamos a nadie (sobre todo, porque entonces nos quitaría el trabajo).

EL GALLINERO

LA LENTA DECADENCIA DE LA PSX

JOSÉ MANUEL ROMERO (AVINYONET DE PUIGVENTÓS, GERONA)

Tengo una Play desde hace cuatro años, nunca se ha abierto para poner ningún chip, pero desde hace tres meses cuando llevo una hora aproximadamente jugando... ¡¡¡FLASH!!! Se me queda la pantalla en blanco y negro. Pregunté en una tienda si tenían idea de qué le podría pasar y me dijeron que probase con otro euroconector, puse el que tiene mi hermana pero sigue igual.

LILU (SAN FERNANDO, CÁDIZ)

Ahora que la Play está decayendo, ¿se animarán las distribuidoras a sacar más juegos japoneses como *Megaman*? Juro que si sacaran juegos como *Chrono Cross* en Europa (aunque no estuviese traducido) la Play resucitaría al tercer día de entre los muertos. Ojalá estos cabezas de serrín se den cuenta con sus increíbles 'mentes empresariales'.

MIGUEL ÁNGEL LÓPEZ (VALLADOLID)

Tengo la PSX desde hace cuatro años y no pensaba en la PS2 hasta que salió *GT3*. Me animé y la tengo desde hace dos semanas. Tengo que decir que la consola es fabulosa. La PSX no le llega ni a los tobillos, y para aquellos que se resisten a dar el paso, les digo que merece la pena: también la PSX en su nacimiento era cara.

PROBLEMAS DE COMPATIBILIDAD CON EL VOLANTE

JORGE ALFOSEA (E-MAIL)

Hace más de dos años adquirí mi flamante volante Speedster de Fanatec, siguiendo vuestras acertadas valoraciones por cierto, y aunque no me lo aseguraron en la tienda yo tenía esperanzas de que funcionara en mi nueva PS2. Pero no funciona ni con el *GT3 A-Spec* ni tampoco jugando con el *Colin McRae 2* de la gris funciona. ¿Será que no son compatibles volante y consola y tendré que comprar algún día un volante específico?

PREPARANDO LAS COMPRAS PARA LA PS2

ADELA CABRERA
(VILLA DEL RÍO, CÓRDOBA)

El caso es que me comprarán la PS2 y quiero saber si hay algún juego 'bailongo' tipo *Bust-a-Groove* para esta maravillosa consola de Sony.

Estás de suerte, porque a partir del próximo enero podrás hacer de Eminem (aunque sin hablar de las preferencias sexuales de Britney Spears y Christina Aguilera) gracias a *PaRappa the Rapper 2*, que además de 'bailongo' es 'cachondongo'.

También me gustaría saber si hay por ahí también juegos de plataformas potentes.

Tienes *Rayman Revolution*, pero si lo que quieres es quedarte pegada al mando como si te hubieran puesto Super Glue 3 en las palmas, espera un poco y podrás disfrutar de dos pedazo de obras maestras del género: *Jak & Daxter* y *Klonoa 2*.

¿Habrá un *Final Fantasy XI*? ¿Cabe la esperanza de que lo hagan con muñecos cabezones?

Uy uy uy... Mucho nos tememos que alguien no se compró nuestro último númeroooo...Que no se repita, ¿eh? Como dijimos el mes pasado, ya hay pantallas del anunciado *FFXI* (un

LA ESCENA PERDIDA DE *SILENT HILL*

IMANOL PARRILLA (BILBAO, VIZCAYA)

Hola, viciadillos. ¿Cómo os va? ¿A qué juegos de la PS2 habéis jugado hace poco? ¿Os cansáis al hacerlo?

Para saber los últimos juegos de la PS2 a los que hemos jugado, sólo tienes que echarle un ojo al sumario de cada revista. Y hombre, si nos cansáramos de jugar, ¿tú crees que nos dedicaríamos a esto?

¿Para cuándo *MGS2*? ¿Saldrá una tercera parte?

Solid Snake volverá a todas las pantallas de los afortunados que tenemos una PS2 a principios del próximo año, aunque desgraciadamente es muy probable que sea la última entrega de *Metal Gear Solid*, ya que Hideo Kojima tiene ganas de jubilar a su creación más famosa.

¿Piensan sacar *Parasite Eve 3*? ¿Y con la escena de la ducha entera? Parece que la censuraron.

No hay noticias de la vuelta de Aya Brea, pero no te preocupes: no creemos que Square se resista a ganar unos cuantos millones más gracias al *sex-appeal* de la protagonista de la saga *Parasite Eve* (y aunque quizá no haya escena de ducha por aquello de no repetirse, seguro que hay una nueva oportunidad de ver *chicha* nipona).

Hablando de censuras, ¿es verdad que en *Silent Hill* censuraron una parte en que se ve a un profesor con un hacha en la cabeza? Tengo el juego pero la escena no aparece.

Sí, hubo censura en *Silent Hill*, pero la verdad es que lo que tú mencionas es la primera vez que lo oímos. Lo que sí sabemos es que los enemigos sin forma de la escuela eran en principio niños con cuchillos en la mano, y también nos hemos enterado de que quitaron una intervención de Yola Berrocal sin maquillaje (tuvieron que quitarla porque provocaba ataques al corazón).

¿Para cuándo el *Silent Hill 2* para PS2?

Pues pídeselo a Papá Noel porque llega estas mismas Navidades... ¡aunque cruza los dedos para que no lo pruebe antes, porque entonces seguro que no te llega!

¿Y *Dead or Alive 3* con menos ropa?

¿Aún con menos ropa? Lo único que se nos ocurre para que las mujeres de *Dead or Alive* vayan con menos ropa es ponerles pegatinas en los lugares más comprometidos... de todas formas, recuerda que saldrá en exclusiva para X-Box.

¿Saldrá *RE: Code Veronica* en PS2? ¿Para cuándo?

Ya habrás visto en la revista que tienes en todas las tiendas el *RE: Code Veronica X*, la versión para PS2 de ese juego 'exclusivo para Dreamcast' (lo que debería daros una idea de cómo van a acabar esas 'exclusivas' para X-Box y GameCube).



UN LECTOR MOVILIZADO

MIGUEL (SMS)

Ante tanta competencia en las revistas del sector he optado [STOP] por la (para mí) fórmula más justa y económica: la revista oficial de PSX, la revista oficial de PS2 y la vuestra, que es [STOP] la que más me mola gracias a vuestros cachondos comentarios.

Pues qué quieres que te digamos, nosotros consideramos que la fórmula más justa y económica sería que te compraras tres veces *PlanetStation*...

Preguntas: A) Fecha de lanzamiento de *Power Diggerz* [STOP]

Si quieres comprártelo ve corriendo a la tienda de videojuegos más próxima, porque para cuando salga este número ya estará en la calle.

B) Posible fecha de lanzamiento de *Final Fantasy X*. ¿Español o inglés subtitulado en español?

No podremos disfrutar de la próxima obra maestra de Square hasta la próxima primavera, y la verdad es que tiene todos los números para que Tidus, Yuna y compañía hablen con un inglés más cerrado que el del Príncipe Gitano (subtitulado en castellano, claro).

C) Posible fecha de [STOP] lanzamiento de *Metal Gear Solid 2* [STOP] ¿Idiomas, subtítulos?

Aún no se sabe la fecha concreta, pero Konami espera estrenar las nuevas aventuras de Snake entre finales de este año y principios del próximo. También es más que probable que use la cada vez más popular opción de la versión original subtitulada. Pronto esta casa, más que la redacción de una revista de videojuegos, va a parecer un cine-club.

D) Posible fecha de lanzamiento de *Ace Combat 4*. ¿Estará traducido al español?

El último juego de aviones de Namco despegará el próximo enero (seguimos manteniendo la calidad de nuestros chistes) y, teniendo en cuenta que lo distribuye Sony, es más que probable que esté traducido.

E) ¿Cuándo saldrá [STOP] *Syphon Filter 3*?

Si le echas una vista a la previa que hay en este mismo número, verás que Gabe Logan vuelve a casa por Navidad. Por cierto, ¿este hombre tendrá algo que ver con Gaby, el de Los Payasos de la Tele?

F) ¿Saldrá para PS2 *Jade Cocoon*? ¿Cuándo?

Partiendo de la suposición de que te refieres a *Jade Cocoon 2*, en un principio los planes de Ubi Soft eran distribuirlo en Europa a partir de diciembre, pero de momento sabemos menos de su llegada que de la procedencia de la carne de los restaurantes chinos.

G) ¿Es posible un juego de *Torrente* en PSX o en PS2? [STOP]

Teniendo en cuenta que fuera de España el personaje de Santiago Segura es menos comprensible que un discurso de Manuel Fraga con la boca llena de garbanzos, es poco probable. Aunque nunca se sabe, quizá alguien nos sorprenda con un *Grand Theft Auto: Apatrullando la Ciudad* o un *Esto Es Fútbol: Atleti Survivor*.

H) ¿Fecha de salida de *Silent Hill 2*? ¿Estará traducido/doblado?

Para que nos sintamos más a gustito que nunca en los paisajes neblinosos y nevados de la entrañable ciudad de Silent Hill (vamos, que sólo faltará ese eterno recluta de los turrones El Almendro para acabar de aterrorizarnos del todo), el juego de Konami se estrenará en Navidades, y para variar estará en inglés con subtítulos en español.

POSTDATA 1. Perdonad los cortes en los mensajes pero el móvil [STOP] no da más de sí.

Tranquilo, estamos acostumbrados a que las mujeres nos peguen 'cortes' cuando intentamos ligar con ellas.

POSTDATA 2. Las cucarachas en el cuartel son tan grandes que te descuidas y se beben tu calimocho.

Por tu descripción, nos olemos que no se trata de cucarachas, sino de algún redactor de *PlanetStation* de vacaciones...

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Hola, soy Fran. Esta es mi dirección para que me escriba quien quiera:
Francisco José Barquero Gómez
c/Francisco Pizarro, 2
06450 Quintana de la Serena (Badajoz)

Un caluroso saludo para los lectores de la revista. Si alguien quiere cartearse conmigo puede hacerlo escribiendo a esta dirección. Será todo un placer:
Juan Carlos
c/Isidoro Antillón, 111, 4º B
07008 Palma de Mallorca

Hola, soy Matthew Bellamy. Si alguien quiere comunicarse por el Messenger:
valentino_rossi_matthew_bellamy@hotmail.com

CUESTIÓN DE DOBLAJE

JAVIER TERRÓN SANCHO (SEVILLA)

Quisiera daros las gracias ya que me publicasteis una carta hace algún tiempo, pero como las dudas persisten como las deudas (no, si es que cuando me pongo a hacer juegos de palabras... sí, lo sé, soy la pena), os escribo de nuevo.

Nos ha impresionado tanto tu gracia que estamos sopesando seriamente dos opciones: hacerte una oferta para escribir bromas para nuestros análisis o hablarles de ti a Los Morancos.

En vuestro último número publicabais que FFX saldría sin doblaje al español pero, días antes, leí en otra revista que éste se llevaría a cabo. ¿En qué quedamos?

¿A quién vas a hacer caso, a la competencia o a nosotros? Mira, no sólo lo llevarán a cabo, sino que probablemente lo ascenderán a capitán. Después de este magnífico chiste patrocinado por Bolsas contra el Mareo Vomitón, léete la anterior carta para encontrar la respuesta.

También quisiera preguntar si van a doblar los siguientes títulos (por favor, es muy importante): *Devil May Cry, Silent Hill 2, MGS2*. Dependiendo de las respuestas, declinarán [sic.] mis compras.

De nuevo, repasa la carta anterior para conocer el destino de los dos últimos. En cuanto a *Devil May Cry*, ese demonio con alergia al Grecian 2000 que es Dante también llegará hablando la lengua de Shakespeare (el inglés, que el juego es gore pero no tanto como para cortarle la lengua al pobre autor de *Hamlet*).

Sería una pena que juegos como éstos no llegasen doblados. Tengo el *Z.O.E* y el *Shadow of Memories*, dos juegos con muy muy muy buen argumento pero... ¡en inglés! ¿Para cuándo una campaña más seria para los doblajes?

La polémica del tema está en que cuando un juego se dobla, el DVD se rompe, y cualquiera lo pega después. Estoooo... hablando en serio, suponemos que los doblajes empezarán a abundar cuando el *software* de PS2 dé los suficientes beneficios como para que resulte rentable... así que paciencia.

Por otro lado tengo mis dudas respecto a otros juegos: ¿cuántos finales adicionales hay para *Z.O.E* y cómo se consiguen?

Básicamente hay sólo dos finales distintos: el normal y el malo. El primero se consigue jugando normalmente al juego, aunque si terminas con un rango "A" todas las misiones la música cambia. Para conseguir el final malo debes destruir todos los edificios y a todos los supervivientes a lo largo de todas y cada una de tus intervenciones: entonces el robot Tyrant será el enemigo final.

¿El *Jak&Daxter* es un buen juego (me enteré de que estaba en español)?

¿Que si es bueno? En pocas palabras, es el mejor juego de plataformas que ha aparecido hasta ahora para PS2. Échale un ojo a la previa de esta misma revista y cuidado con manchar de babas las páginas, por favor, que luego cuesta mucho que se sequen.

¿Para cuándo la secuela cronológica de *ZOE*? Porque habrá, ¿no?

Si los desarrolladores de Konami no quieren ser linchados por todos los que jugamos a *ZOE* y nos sentimos timados por el *coitus interruptus* de su final, eso esperamos. De todas maneras, se ha realizado una especie de secuela para GBA llamada *ZOE 2173: Testament*, aunque no sabemos si habrá alguna versión para 128 bits.

Ya lo último es una pregunta un tanto filosófica: ¿qué futuro le auguráis a la PS2?
Pues depende a si te refieres al futuro desde el punto de vista socrático o desde el punto de vista aristotélico. Retomando las reflexiones que hizo Kant a ese respecto, siempre contrastándolas con las teorías somáticas de Freud, la verdad es que la PS2 tiene un futuro magnífico, especialmente gracias a la bajada de precio que ha realizado Sony. Seguramente estas Navidades suban extraordinariamente las ventas de la consola y eso permita a la PS2 posicionarse como líder del mercado, obligando tanto a X-Box como a GameCube ir a remolque. Si quieres saber más, llama al 906.222344.222234 y uno de nuestros expertos contestad... estoooo, tarotistas, te leerán el futuro de tu consola preferida.

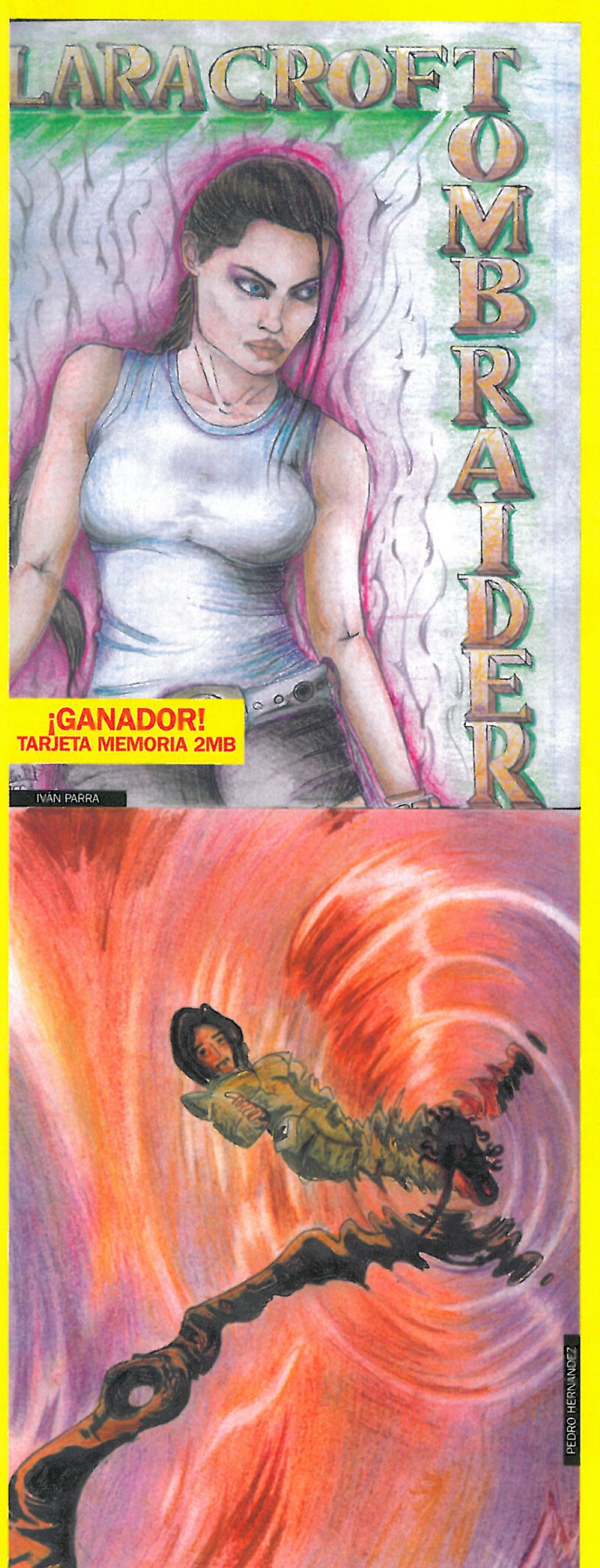
PIRATILLAS NO, GRACIAS

TIDUS (VALENCIA, ALICANTE)

Saludos a toda la Redacción de *PlanetStation*. ¡Sois unos privilegiados jugando a los mejores juegos del momento sin tener que comprarlos!
Bueno, sí, es verdad, pero ten en cuenta que también tenemos que jugar a los peores juegos del momento (imagínate tener que jugar 2 ó 3 horas seguidas a *Hugo* para poder comentarlo en la revista).
Quisiera machacaros la cabeza con mis preguntas, y no quiero una excusa mala como "Todavía no lo sabemos", ¿vale?
¡Sí, señor, señor! ¡Somos gusanos, señor! ¡Estamos a sus órdenes hasta la muerte, señor!
Me he enterado de que dicen que hay un chip pirata que hace que la bestia negra lea juegos piratas de la PS2 y otra que hace leer juegos de PC. Todo esto es mentira, ¿verdad?
Aunque fuera verdad no lo comentaríamos en esta revista: la piratería es algo muy negativo para la industria del videojuego y ni la hemos defendido nunca ni la defenderemos. Y esta vez sí, hablamos en serio.
Voy a comprarme la PS2 en Navidad. ¿Qué juego me recomendáis?
Pues lo vas a tener más difícil para escoger que en el concurso de Miss



PALOMA COSTA
JONATHAN DEL CASTILLO
PATRICIA COTO
PEDRO HERNÁNDEZ
JAVIER TERRÓN



España, porque deberás comprarte la consola en la época en la que van a aparecer algunos de los primeros auténticos bombazos de la consola… Aunque por encima de todos, quédate con tres nombres: *Devil May Cry*, *Silent Hill 2* y *Jak&Daxter*.

¿Merece la pena comprarse de importación el *Final Fantasy Tactics*?

Definitivamente, sí: *FF Tactics* es una auténtica maravilla, otra de esas obras maestras de Square que por extrañas estrategias de distribución no ha llegado a nuestro país. Eso sí, cómprate un buen diccionario de inglés antes.

¿Qué quiere decir que "en el *FFX* sus CGs van a alcanzar un nivel nunca visto antes" (lo leí en una revista)?

Pues quiere decir que, gracias a la experiencia de la película de *Final Fantasy*, los vídeos de *FFX* van a dejaros con la boca del tamaño de la de Julia Roberts (aunque, para ser sinceros, las secuencias generadas en tiempo real no se quedan atrás).

Si dais algún suplemento antes de Navidad, que sea de la PS2, ¿de acuerdo?

No podemos darte ninguna información de nuestro suplemento de Navidad, porque queremos mantenerlo en secreto… ejem ejem… pero bueno, si tienes alguna idea… podemos considerarla.

Me despido diciendo que sois los mejores y no lo olvidéis.

¡Sí, señor, señor! ¡Somos los mejores, señor! ¡Estamos a sus órdenes hasta la muerte, señor!

OTRO QUE SE PASA A LA PS2

DANIEL MARTÍNEZ (A CORUÑA)

¡Hola *Planet*! Os sigo desde el número 3 y vuestra revista me parece estupenda.

Hombre, es que si nos siguieras desde el número 3 y la *Planet* te pareciera una porquería tendrías un serio problema de gustos.

Lo que no me gusta es que en la sección *Al Habla* repetís cartas de otros lectores, y muchas de ellas tienen un 90% de chistes y un 10% de preguntas.

Ya… Quizá sea porque nuestras respuestas sean un 90% chistes y un 10% contestaciones. Cosas del equilibrio, vamos.

¿Volverá Ashley Riot a PS2?

Eso esperamos, y sobre todo deseamos que vuelva en una secuela de *Vagrant Story*… Crucemos los dedos para que a nadie se le ocurra hacer un *Ashley Riot Racer*. Aunque lo vemos algo difícil, porque el excelente equipo de programación de Square encargado de *Vagrant Story*, Quest, anda ahora mismo algo liado con un tal *Final Fantasy XII*…

¿Qué juegos de rol me recomendáis? (Tengo *FFVII*, *FFVIII*, *FFIX*, *Wild Arms*, *Breath of Fire III*, *Legend of Legaia*, *Legend of Dragoon*, *Vagrant Story*, *Suidoken II*, *Grandia*, *Vandal Hearts 2* y *Front Mission 3*).

¡Buff! La verdad es que tienes prácticamente todos los mejores juegos de rol que han salido en nuestro país. Los únicos que podemos añadir son el añejo *Alundra* (que no su horrenda secuela) y *Breath of Fire IV*. Y si te atreves a conseguir algún juego de importación, no te pierdas *Chrono Cross*: vale la pena aprender inglés sólo para jugar a esta auténtica maravilla.

¿Qué juegos de estrategia tipo *Age of Empires 2* me recomendáis para PSX?

Te recomendamos muy especialmente *Command & Conquer: Retaliation*, aunque también te gustará *KKND: Krossfire*, o *Civilization 2* en lo que se refiere a estrategia por turnos… Y si eres muy muy masoca, también puedes probar con el poco recomendable *Dune 2000*.

¿Cuánto tiempo tardará la PS2 en ponerse entre 40.000 y 50.000 pesetas (que será cuando me la compren)? ¿Coincidiría ese precio con el lanzamiento de *MGS2* o *FFX*?

Pues apúntate al gimnasio y empieza a hacer gimnasia de dedos, porque dentro de nada ya podrás disfrutar de la PS2… Todavía no vas a poder disfrutar de *MGS2* y *FFX*, pero mientras llegan puedes 'distraerte' con *Devil May Cry*, *Jak&Daxter*, *RE: Code Veronica X* y otras 'pequeñeces'…

Esto es todo, amigos. ¡Seguid así de bien! Espero…

Para seguir igual que ahora no tenemos que hacer ningún esfuerzo, pero lo de 'bien'… estooo… piénsalo detenidamente… ¿seguro que no te has equivocado de revista de videojuegos?



¿QUÉ FUE DE SOLIDUS?

MATTHEW BELLAMY (E-MAIL)

Vuestra revista es la mejor pero no por ello es excelente... hay que mejorar... sóóloo uun pooquiitoo... (sic) O mucho...

Ya, pero comprende que sufrimos el famoso *síndrome Rivaldo*: como somos tan conscientes de que somos los mejores en nuestro trabajo, consideramos que no tenemos que hacer ningún esfuerzo para mejorar.

¿Creéis que Hideo Kojima se ha olvidado de Solidus? O sea, ¿aparece en *MGS2*?

No, te podemos asegurar que Kojima no sólo no se ha olvidado del hermano superdotado de Solid Snake, sino que en *MGS2* le ha dado un papel mucho más *sólidus* (ejem ejem). Y hasta aquí podemos leer...

¿Para cuándo reportajes de *Racing Driver* y *The Getaway*?

Pues hablaremos de *The Getaway* en cuanto los desarrolladores nos faciliten algo más que un vídeo de unos cuantos segundos (porque tenemos morro, pero no llegamos al nivel de Xavier Sardà). Y en cuanto a *Racing Driver*... ¿no te referirás a *NASCAR 2001*? Más que nada es que el título que mencionas no existe. De todas formas, de la saga *NASCAR* no hemos hablado porque no ha llegado a nuestro país.

¿Alguno de la Redacción tiene conocimiento de *Japanese*? Si yo tengo problemas con el *english*...

Pues Holybear sabe comer con palillos japoneses, que no es lo mismo pero da una cierta prestancia (al menos, eso dice él cada vez que vamos a comer al chino de la esquina). Pero bueno, lo cierto es que sí tenemos unos mínimos conocimientos, como que 'suzuki' quiere decir '*moto mu grande que corre*' o que 'nintendo' quiere decir '*esto's pa los niños*'.

¡¡Bueno, os dejo que me voy a ver las motos!!

Vaya, así que te pasa con las motos como a nosotros como con las mujeres: sólo las podemos ver de lejos.

LOS SUPERHÉROES Y LA PLAYSTATION

JAIME FERNÁNDEZ (ZARAGOZA)

Buenos días, tardes, noches, amigos de la *Planet*. Espero que me podáis contestar a estas inocentes preguntas.

¿Preguntas inocentes? No, te has equivocado de revista, la sección de Nintendo está tres plantas más arriba.

Lo primero es haceros una crítica: en un número anterior hacíais una recopilación de los malos más malos de la historia (muy bonito el artículo), pero no contasteis con Sefirot. ¡Imperdonable!

Pues sí, tienes razón. Ahora mismo pondremos a los responsables de ese artículo contra la pared con un puñado de *PlanetStation* en cada mano. Les haremos ver repetidas veces el programa nocturno de Máximo Pradera para que aprendan la lección.

¿Existe alguna guía sobre *Saga Frontier 2*?

Existir, existe claro, como cualquier juego que se precie de serlo (no como *Fantavision*, por ejemplo). Ahora, si te refieres a si hay alguna guía publicada en nuestro país, la verdad es que no, ya que el juego no apareció nunca en España (al menos, de manera oficial, ya que sí que llegaron algunas unidades PAL).

Tras las historias de amor entre Gates y *Shenmue* u Oddworld, ¿qué otras pueden surgir? ¿Square nunca, verdad?

Nunca se sabe por dónde puede surgir uno de los inagotables cheques del Sr. Gates... De momento, ya se ha llevado las 'exclusivas' de *Dino Crisis 3*, *Dead or Alive 3*, *Munch's Odysee*, *Project Gotham*... lo de *Shenmue*, de momento, sólo es un rumor. Y en cuanto a Square, teniendo en cuenta que Sony ha comprado un 19% de la compañía de los creadores de *Final Fantasy*, ahora mismo es prácticamente imposible que realicen juegos en exclusiva para la X-Box.

¿Existe algún juego peor que *Batman of the Future*?

Pues sí. Te podemos asegurar que *Batman of the Future* es una obra maestra del género al lado de otro juego basado en el mismo personaje, y del que si fuéramos sus desarrolladores nos iríamos a vivir al Polo Norte por la vergüenza que nos provocaría: hablamos, claro está, del inefable *Gotham City Racer*.

Espero que los de *Spiderman* sean mejores.

Dejando a un lado que tampoco es demasiado difícil hacer un juego mejor que *Batman of the Future*, lo cierto es que los dos juegos de *Spiderman* para Playstation son prácticamente las mejores traslaciones de superhéroes del cómic a PlayStation. Si te gusta ir balanceándote por la ciudad (y no nos referimos a cuando vamos haciendo 'eses' por el barrio cuando salimos del Bar Tulo), no te los pierdas.

¿Dónde se consigue la carta de Irvine en *FFVIII*?

Lo único que tienes que hacer es derrotar a Flo, la jefa de la estación del Horizonte del Pescador (Fisherman's Horizon).

Gracias por las respuestas y adiós.

De nada, *pa eso* estamos. A ver si te pasas más a menudo a vernos, que ya no te acuerdas de nosotros. Ay, estos jóvenes...

TAMBIÉN TENEMOS LECTORES MADUROS

Miguel Ángel López (Valladolid)

Ante todo quiero deciros que os acabo de conocer, no sabía de vuestra existencia ya que en los quioscos de esta ciudad no abunda vuestra revista.

Bueno, no te sientas culpable. En casi todos los quioscos de nuestra ciudad abunda la *Planet Station* y sigue habiendo montones de personas que ignoran nuestra existencia (curiosamente, casi todas mujeres).

Desde hace un año me informaba con otra, pero al ver en vuestra portada una guía de *GT3* antes que en las demás no lo dudé.

Pues nada, bienvenido a la familia *Planet*. Supongo que ya sabrás que para formar parte de ella es obligatorio enviarnos un cheque por valor de diez mil pesetas por gastos de edición de la revista. Ejem, ejem... ¿No cuela? Bueno, comprende que al menos debíamos intentarlo...

¿Habrá pronto un *ISS Pro Evolution 3*?

Pues sí, lo habrá y muy pronto, a mediados del mes de noviembre. Lo que pasa es que Konami ha decidido cambiar el nombre de la saga que en Japón se conoce como *Winning Eleven* y va a ser bautizado como *Pro Evolution Soccer*. Para que la espera se te haga todavía más interminable, mencionar que Konami ha hecho un acuerdo con la empresa Sports Interactive para añadir a su simulador de fútbol la base de datos de un juego llamado *Championship Manager* (algo así como un *PC Fútbol*). En otras palabras, que los mandamases de Electronic Arts y su *FIFA* ya han empezado a temblar...

Seguid trabajando así, lo hacéis muy bien. Mis hijos y yo nos cambiamos a vosotros.

Muchas gracias. Al menos, si tus vástagos acaban dedicándose a lo mismo que nosotros, no serás de aquellos padres que dicen continuamente: '¿Pero hijo mío, cuándo vas a buscarte un trabajo de verdad?'.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES JUEGOS N 36

Paulo Riesco Silva VALLADOLID

CONCURSO FREESTYLE SCOOTER (PLANET 34)

PREMIADOS CON UN JUEGO FREESTYLE SCOOTER

Jesús Rivas MURCIA, Àlex Vidal OLOT (GIRONA), Fernando Garay VILLANUEVA DE LA CAÑADA (MADRID), Mª Dolores Martínez MATARÓ (BARCELONA), Carlos Zarzo MANISES (VALENCIA)

PREMIADOS CON UN JUEGO FREESTYLE SCOOTER + PATINETE

Pablo Cabeza SAN SEBASTIÁN (GUIPÚZCOA), Juan Miralles CORNELLÁ DE LLOBREGAT (BARCELONA), Héctor Velasco LAGUNA DE DUERO (VALLADOLID), Pablo Díaz SANTANDER, Jesús Martínez SEGOVIA

CONCURSO BLOODY ROAR 3 (PLANET 34)

Abel Garrote BARCELONA, Carlos Quintero SANTA CRUZ DE TENERIFE, Eleazar López PALMA DE MALLORCA, Juan Antonio Rodríguez GIBRALEÓN (HUELVA), Pau Bosch FONDARELLA (LÉRIDA), Albert Rodríguez GIRONA, Israel Franco VALENCIA, José Antonio Navarro ZARAGOZA, Adrián Gutiez MADRID, Francisco Pérez MÁLAGA, Jesús Alarcia VALLADOLID, Jorge Argelaga BARCELONA, Julio Macho PAMPLONA (NAVARRA), Fernando Hernández LEGANÉS (MADRID), Alejandro García LOGROÑO (LA RIOJA), Ernesto Pérez-Durias MADRID, Juan Antonio Vera ROQUETAS DE MAR (ALMERÍA), Roberto Baltar MÓSTOLES (MADRID), Juan Francisco Castillo MADRID, Ángela Mª Vara AÑOVER DE TAJO (TOLEDO), Marcos González Vázquez OVIEDO (ASTURIAS), Helena Vallverdú Pagès BARCELONA, Antonio Santillana OSUNA (SEVILLA), Alejandro Morales ALMERÍA, Inmaculada García CÁDIZ

BREATH OF FIRE IV

Más pasta

Hay otras formas para conseguir dinero aparte de matar repetidamente un monstruo tras otro. Por ejemplo, tenemos la forma barriobajera, pulsando el botón de acción contra los habitantes del pueblo, que de esta manera se 'aligerarán' del dinero suelto que lleven encima. En la isla al sur de Lyp también puedes conseguir dinero dirigiéndote a la planta Moza, donde podrás cortar Moza Grass. Si recolectas hasta 99 de estas hierbas, podrás vender cada una por 50 Zennys y conseguir de esta manera casi 5.000 monedas. Por último, en el signo de interrogación que está al oeste del templo de Fou-Lou, has de dirigirte a la zona donde había un bosque ardiendo. Cuando venzas un Gold Gang con ataques físicos obtendrás cerca de 1.000 Zennys, cifra que ascenderá hasta 10.000 si lo derrotas con ataques mágicos.

Otro final

Al final del juego, cuando Fou-Lu te pregunte, debes responder a todas sus cuestiones con la opción "Maybe so...". De esta manera jugarás con el Infinity Dragon. Ahora sólo te resta acabar con tus ex-compañeros (como si fuera tan fácil) y tendrás un nuevo final . Felicidades, pedazo de traidor.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Todavía hay gente enganchada a este añejo pero magnífico juego de Konami, como nuestro misterioso lector **M.G.B.** (¿quién se esconderá tras estas siglas?). Lamentablemente, tiene un problema ya que no puede abrir una de las puertas del primer castillo. Para ello primero debes localizar los mecanismos que hay repartidos en dos habitaciones de las torres con campanas. Debes golpearlos y escuchar el sonido que producen. Si producen un sonido más profundo que el 'chink' normal, son los correctos. Has de encontrar y golpear cuatro de estos mecanismos 'diferentes'. Cuando hayas sacudido a todos y 'clickeados' en su sitio, la puerta se abrirá.

Por cierto, este juego tiene 4 finales distintos. Uno de ellos lo podremos ver cuando acabemos con Richter. Una vez hayas contemplado este final, vuelve a las Catacumbas para continuar con el juego.

Y por último, nuestro lector nos pregunta si hay un segundo castillo en este juego. Sí que existe, y se llama el Castillo Invertido (ya verás por qué). Para acceder a él, necesitas que Maria te dé las Holy Glasses. Para ello, primero necesitas el Gold Ring y el Silver Ring. El Gold Ring lo obtienes después de acabar con Succubus en el area Nightmare, y el Silver Ring después de conseguir la Spikebuster Armor. Ahora debes ir a la torre con campanas donde encontraste por primera vez a Maria llevando puestos ambos anillos. Se abrirá el suelo y caerás para ver otra vez a Maria, que te dará las gafas. Ahora sólo te queda ir a luchar con Richter otra vez. Esta vez notarás que hay una especie de orbe flotando sobre su cabeza. Ataca a esta esfera, y liberarás la mente de Richter. Es entonces cuando Alucard entrará en el extraño Castillo Invertido.

DESTREGA

Personajes secretos

Acaba el modo para un jugador con cualquier personaje. En la pantalla de selección de personaje pulsa el botón Start mientras resalta a cualquier personaje para poder pelear con los héroes de *Dinasty Warriors*.

EXTREME G3 (PS2)

Todas las pistas

En la pantalla de título (donde pone el mensaje 'Pulsa el botón Start') pulsa L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1 y entonces pulsa a la vez L1 + L2 + R1 + R2. Si lo has hecho correctamente, verás una



pantalla con un mensaje indicando que has conseguido desbloquear las pistas.

Escudo infinito

En la pantalla de título pulsa (L1 + R1), (L2 + R2), (L1 + L2), (R1 + R2). Si lo haces correctamente, oirás un extraño sonido.

Munición infinita

En la pantalla de selección de equipo pulsa L2, R2, L1, R1, (L2 + R2), (L1 + R1). Si lo has hecho correctamente, verás una pantalla con un mensaje indicando que has conseguido munición infinita. De esta manera dispondrás de armamento ilimitado en las partidas para uno o dos jugadores.

Ganar siempre en el modo Carrera XG

En el menú principal (donde están las opciones de Nueva Carrera, Opciones, etc.) pulsa (R2 + L2 + R1 + L1), (R2 + L2), (R1 + R2), (R2 + R1 + L2 + L1). Si lo has hecho correctamente, verás una pantalla con un mensaje diciendo que has conseguido activar el modo ganador. De esta manera, siempre ganarás la siguiente carrera que hagas, no importa si ganas, pierdes o sales de la carrera.

Empezar con dinero extra

Elige empezar una carrera y selecciona un piloto. Cuando hayas hecho la primera selección, pulsa L1 x5, L2 x5, R1 x5, R2 x5, L1 + R1 + L2 + R2.

Desafío de la vuelta extrema

¿Quieres saber lo que es realmente la velocidad? Pues sólo tienes que pulsar L1, L2, L1, R1, L1, R2, (L1 + R1), (L2 + R2) en el menú principal... e intenta superar la barrera del sonido en este vertiginoso desafío.

El doble de pasta

En el menú principal pulsa L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1. Si lo has hecho correctamente, verás una pantalla con un mensaje diciendo que has conseguido activar el Doble Premio Económico.

FREESTYLE SCOOTER

Todos los niveles

En la pantalla de selección de nivel pulsa **L2, R1, ■, ▲, L2,** ×, ×.

¡6000 puntos!

En el nivel 1, cuando estés en el aire después de subir por un halfpipe pulsa i , i , m , k , ●.

Todos los personajes

Para conseguir a Daryl debes conseguir todas las ruedas del nivel 1 y del nivel de la fortaleza. Para conseguir a Hector, debes conseguir todas las



ruedas del nivel 2. Para jugar con Britanny, lo mismo pero en el nivel 3. Tito Oriz te espera para jugar si consigues todas las ruedas del nivel 4, Chippie el mono en el nivel 5 y, por último, desbloquearás a Tiki Man si recoges todas las ruedas del nivel 6.

LEGEND OF DRAGOON

Todos hechos polvo

Como parece que tenéis problemas para conseguir todos los polvos de estrella que hay en el juego (tarea bastante difícil, por cierto), aquí tenéis la localización de estos 50 objetos.

CAPÍTULO 1

Pueblo de Celes

En la tercera tumba empezando por la izquierda.

Bale

En la habitación oculta donde llegas únicamente utilizando el barco

En la tienda de armas, al lado de las lanzas

En el pozo que hay enfrente de la casa de Lavitz

En la cocina de la casa de Lavitz

En el tercer piso del castillo, ve hasta la habitación situada más a la izquierda

En la chimenea que hay en el primer piso castillo

Pueblo de Hoax

Al lado del fuego del consejo de guerra

En la chimenea del primer piso de la casa a la izquierda



Marismas

En la chimenea de la fortaleza destruida

Pueblo de Lohan

Dentro de la armadura que hay en el piso superior de la tienda de Dabas.

En la puerta secreta de la librería, en el piso de abajo.

En un pote cerca de la salida del pueblo

En una cesta cerca de la entrada de la arena de atracciones

La capital de Kazas

En el piso superior que hay a la derecha de la casa de la entrada

Entre los barriles de la primera casa que hay a la izquierda de la entrada

En la tienda de armas

En un estante de la librería en la parte alta del búnker subterraneo

En una de las entradas inferiores del búnker subterráneo, al lado de unos barriles

En unos barriles blancos que hay en el búnker

CAPÍTULO 2

Tiberoa

Al lado de la entrada de bar, en una caja de botellas

En la tienda de armas, en la caja de la izquierda

En la tienda de gemas, al fondo a la izquierda

En la tienda de ítems, en el telescopio

En el tejado de la casa al norte del hogar de Nello

En la entrada del Castillo de Fletz, en la estatua de la derecha

En la base de la torre que hay a la derecha del castillo de Fletz

Donau

En el estanque que hay al lado de la entrada

En la cocina de la casa del alcalde

Hogar del Gigante

En la antorcha a la derecha de la entrada secreta, en la escalera de la cámara del tesoro

El Reina Furia

Al lado de Kongol

Al lado de la tubería que hay a la derecha de la zona de habitaciones

Lidiera

En el armario cerca de la plataforma en una jaula en la tienda del centro

Fueno

En la posada, debajo de la escalera

En el cuadro cerca de las escaleras de la casa de curación

CAPÍTULO 3

Fumi

En el pasillo de la casa de la derecha

En la bola de cristal en el almacén de la casa de Teo (debes encontrar un interruptor para acceder a esta cámara secreta)



Ciudad de los alados

En la casa de Guaraha

En una columna con luces verdes detrás del tubo que hay a la derecha de la primera casa

Neet

En la lámpara apagada de la derecha, cerca de la entrada

Deningrado

En el segundo piso de la posada, cerca del giroscopio

Sobre la tela roja del mercader de ítems

Sobre la tela roja del mercader de armas

En la entrada donde estaba Shana antes del evento en el castillo

En el pasillo derruido después de la destrucción

Vellweb

Dentro de la torre Dragoon central

CAPÍTULO 4

Pueblo de la brisa

En el cubo que hay en el muro norte de la tienda de armas

En el lecho de Rose, al lado del punto para guardar

En la boca de las plantas carnívoras

Pueblo de Rouge

Cerca del cofre del tesoro en el que hay 100 G (en una cabaña cerca de la de Martel).

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL (PS2)

Tírate de lo motooo...

Para hacer que tu motorista sufra una caída tonta, no tienes más que pulsar L1+L2+R1+R2. Lo puedes hacer tanto si estás en el aire (caída espectacular) como si estás parado en tierra (caída a lo Figo).

Lista de trucos

Bar Hop: Pulsa ▲ x2

Can Can: Pulsa ■ x2

Cat Nac: Pulsa ✕, ● x2

Catwalk: Pulsa ■, ▲

Cliff Hanger: Pulsa ●, ▲

Coffin: Pulsa ▲, ●

Cordova: Pulsa ●, ▲ x2

Disco Can: Pulsa ■ x3

Heart Attack: Pulsa ✕, ▲

Heart Breaker: Mantén pulsado m en el mando analógico mientras haces una



vuelta completa
Heel Clicker: Pulsa ▲
Helicopter: Pulsa ×, ▲ x2
Indian Air: Pulsa ×
Kiss Of Death: Pulsa ● x2
La-Z-Boy: Pulsa ●, ×
McMetz: Pulsa ▲ x3
Mulisha Air: Pulsa ×, ■
Nac Nac: Pulsa ■
No Hander: Pulsa ●
Nothing: Pulsa ●, ■
Pendulum: Pulsa ■, ●
Rocket Air: Pulsa ×, ●
Rodeo Air: Pulsa ▲, ×
Saran Wrap: Pulsa ▲, ■
Seat Grab: Pulsa × x2
Suicide Flip: Mantén pulsado i en el mando analógico mientras haces una vuelta completa
Superman Indian: Pulsa × x3
Switchblade: Pulsa ■, ×
Superfly: Pulsa ×, ×, ▲

SILENT BOMBER

Nuestro lector **Andrés Fernández** está hasta las mismísimas bombas del enemigo final de Silent Bomber, la gigantesca forma de Benoit. Éste cuenta con varios ataques:

1. El hombretón verde. Te golpeará, te agarrará y te absorberá. Con 6 bombas haces que se desvanezca (como si fuera tan fácil). Para evitar el golpe de izquierda a derecha, debes saltar a la izquierda; para evitar el golpe de abajo a arriba, debes saltar a la derecha; y por último, para evitar el golpe de derecha a izquierda, debes saltar hacia abajo.

2. El caminante. Él crea dos copias de sí mismo. Si te deshaces de ellas, te disparan unos pequeños lásers. Además, te apuntará y te disparará. Lo que tienes que hacer es apuntarle tú a él primero.



3. Bomba deformada. Él y dos copias suyas se teleportarán hasta ti, dejan hasta ocho bombas cada uno, y las hacen explotar. Para evitarlas, haz el doble salto.

Realmente, Benoit es un enemigo muy duro. La única oportunidad que tendremos de hacerle realmente pupa es en su segunda fase, cuando camina. Eso y unas buenas dosis de paciencia lograrán que te deshagas de un tipo tan 'petardo' como éste. ¡Suerte!

SPY HUNTER (PS2)

Desbloquear trucos

Una vez completes una misión en el tiempo que indicamos abajo puedes ir a Cheat Grid debajo en los menús System Options-Extras

Vídeo del grupo Saliva
Completa la misión 1 en menos de 3:40.
HUD verde
Completa la misión 2 en menos de 3:35.
Vídeo del grupo Saliva: Your Disease
Completa la misión 3 en menos de 2:40.
Visión nocturna
Completa la misión 4 en menos de 3:15
Vídeo de la prueba Anamatic
Completa la misión 5 en menos de 3:25.
Cámaras extra
Completa la misión 6 en menos de 3:45.
HUD irisado
Completa la misión 7 en menos de 3:10.



Cámara invertida
Completa la misión 8 en menos de 3:05.
Vídeo de arte conceptual (¡toma ya!)
Completa la misión 9 en menos de 3:45.
Cámara de ojo de pez
Completa la misión 10 en menos de 3:15.
Salto de cámara
Completa la misión 11 en menos de 3:10.
Cámara mareante
Completa la misión 12 en menos de 3:30.
Vídeo del Making Of
Completa la misión 13 en menos de 2:15.
Espía pequeñín
Completa la misión 14 en menos de 5:10.
Hover Spy sin límite
Simplemente, completa el juego.
Super Spy sin límite
Completa los 65 objetivos del juego. De esta manera conseguirás invulnerabilidad y munición infinita para tu vehículo.

TIME CRISIS 2 (PS2)

Más créditos

Cada vez que utilices todos los créditos de que dispones en una partida, el juego te premiará con un crédito extra. Una vez pases de los 9 créditos tendrás la opción Free Play (créditos infinitos).

Desbloquear disparo automático
Completa el modo Historia dos veces.
Desbloquear munición infinita
Completa el modo Historia usando disparo automático
Desbloquear munición ancha
Completa el modo Historia usando munición infinita.
Desbloquear modo Espejo
Completa el modo Historia sin continuar ni una sola vez.
Desbloquear el modo Crisis Mission
Completa el modo Historia.
Desbloquear el reproductor de música
Completa Final Mission en el modo Crisis Mission.
Desbloquear Final Mission 2
Completa todas las misiones en el modo Crisis Mission.
Desbloquear minijuegos adicionales en Quick&Crash
Consigue ser uno de los 5 mejores del ránking en el minijuego Quick&Crash.
Desbloquear Modo Extra en Shoot Away 2
Consigue una alta puntuación en el modo Retro de Shoot Away 2.

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Jugar con Psylocke
Acaba el juego en el modo Arcade con Wolverine.
Jugar con Juggernaut
Acaba el juego en el modo Arcade con todos los personajes principales y Psylocke.
Luchar contra Spiderman
Utilizando a Wolverine en el modo Arcade debes ganar todos los combates con Perfect. Después de acabar con el cuarto o el quinto oponente, tendrás que vértelas con nuestro cabeza de red favorito.
Jugar con Spiderman
Lucha en el modo Arcade hasta que te enfrentes contra Spiderman. Derrótalo y acaba el modo Arcade. Ahora, para jugar con él sólo tienes que resaltar a Cyclops y mantener pulsado el botón L1 en la pantalla de selección de personajes.
Profesor Xavier
Acaba el juego en el modo Arcade con Juggernaut. Ahora, para jugar con él sólo tienes que resaltar a Magneto y mantener pulsado el botón L1 en la pantalla de selección de personajes.
Código maestro
Y si en lugar de andarte con tantos ires y venires, ganares y perderes en el juego, quieres TODO desde un principio, sigue las siguientes indicaciones. En la pantalla principal pulsa Select, m , R2, L1, R1, L2. De esa manera conseguirás desbloquear los vestidos alternativos, las secuencias finales, los esquemas y bosquejos de la película, así como Psylocke, Juggernaut, Spiderman y el Profesor X.

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS –COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS– HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

POWER DIGGERZ

Tiempo infinito
800F360C 0FFF
Dinero infinto
800D0468 FFFF
Dinero al máximo
800D0468 C9FF
800D046A 3B9A
Dinero extra
D0133624 1023
80133624 1021
Los ítems no cuestan nada
D0133628 02C0
8013362A 2400
Créditos infinitos
800CB988 0003
Créditos extra
D002F6C8 FFFF
8002F6C8 0001
Pulsa Select para acabar el nivel
D00CC620 0100
800CB980 0001
D00CC620 0100
800C80B8 0001
Tener todos los ítems
800D046C FFFF
800D046E FFFF
Salario acumulado al máximo
800CBC10 C9FF
800CBC12 3B9A
Códigos del modo License Test
Los niveles no acaban al golpear cosas
800C7E48 0064
Sin Demerit Marks (fallos)
8013D438 0000
Puntuación siempre perfecta
8013D444 0064
Códigos para acabar con puntuación perfecta
Prueba Knocking Down Poles
300CFB98 0064
Prueba Parking
300CFB99 0064
Prueba Driving Parking
300CFB9A 0064
Prueba Scooping Sand
300CFB9B 0064
Prueba Scooping Certain Volume Sand
300CFB9C 0064
Prueba Digging Deep Hole
300CFB9D 0064
Prueba Flat A Sand Mountain
300CFB9E 0064
Prueba Bury A Long Hole
300CFB9F 0064
Prueba Breaking Rocks
300CFBA0 0064
Prueba Carrying Goods
300CFBA1 0064

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Jugador 1 energía infinita
800ADE94 B400
800ADE96 B400
Jugador 1 25% de energía
D00ADE94 B400
800ADE94 2D00
D00ADE96 B400
800ADE96 2D00
Jugador 1 50% de energía
D00ADE94 B400
800ADE94 5A00
D00ADE96 B400
800ADE96 5A00
Jugador 1 75% de energía
D00ADE94 B400
800ADE94 8700
D00ADE96 B400
800ADE96 8700
Jugador 1 muerte de un golpe
D00ADE94 B400
800ADE94 0100
D00ADE96 B400
800ADE96 0100
Jugador 1 sin energía
800ADE94 0000
800ADE96 0000
Jugador 1 nunca gana
800ADF60 0000
Jugador 1 necesita 1 victoria para ganar
D00ADF60 0000
800ADF60 0001
Jugador 2 25% de energía
D00AE4E8 B400
800AE4E8 2D00
D00AE4EA B400
800AE4EA 2D00
Jugador 2 50% de energía
D00AE4E8 B400
800AE4E8 5A00
D00AE4EA B400
800AE4EA 5A00
Jugador 2 75% de energía
D00AE4E8 B400
800AE4E8 8700
D00AE4EA B400
800AE4EA 8700
Jugador 2 muerte de un golpe
D00AE4E8 B400
800AE4E8 0100
D00AE4EA B400
800AE4EA 0100
Jugador 2 sin energía
800AE4E8 0000
800AE4EA 0000
Jugador 2 nunca gana
800AE5B4 0000
Jugador 2 necesita 1 victoria para ganar
D00AE5B4 0000
800AE5B4 0001
Tiempo infinito
800AA958 0063
Golpear en cualquier parte (ambos jugadores)
D001CFC4 0043
8001CFC6 2400

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX

1 METAL GEAR SOLID BAND
2 DIGIMON WORLD
3 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
4 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
5 ALONE IN THE DARK: TNN
6 SYPHON FILTER 2 (PLATINUM)
7 TEKKEN 3 (PLATINUM)
8 COLIN MCRAE RALLY 2 (PLATINUM)
9 SILENT HILL (PLATINUM)
10 BREATH OF FIRE IV

PS2

1 RESIDENT EVIL CODE VERONICA X
2 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
3 PARIS-DAKAR RALLY
4 ONIMUSHA WARLORDS
5 DARK CLOUD
6 BLOODY ROAR 3
7 ESTO ES FUTBOL 2002
8 EXTERMINATION
9 TEKKEN TAG TOURNAMENT
10 THE BOUNCER

N 64

1 BANJO TOOIE
2 EXCITEBIKE 64
3 PERFECT DARK
4 LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
5 KIRBY 64 (THE CRYSTAL SHARDS)
6 PAPER MARIO
7 MARIO TENNIS
8 POKÉMON SNAP
9 POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK
10 SUPER SMASH BROS.

DREAMCAST

1 SONIC ADVENTURE 2
2 SOUL CALIBUR
3 VIRTUA TENNIS
4 SONIC ADVENTURE
5 RESIDENT EVIL 3
6 ALONE IN THE DARK 4: TNN
7 CRAXY TAXI 2
8 TOY RACER
9 DINO CRISIS
10 STREET FIGHTER ALPHA 3

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

3 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

4 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

5 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

6 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

7 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

9 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

10 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 18**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!

ENVÍANOS TU RÁNKING CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25



RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 34**

2 RE: CODE VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **10.490** ANÁLISIS **PLANET 36**

3 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

4 ONIMUSHA: WARLORDS
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **10.990** ANÁLISIS **PLANET 34**

5 TIME CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 36**

6 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 27**

7 ZOE
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 31**

8 TEKKEN TAG TOURNAMENT
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

9 FIFA 2001
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **10.490** ANÁLISIS **PLANET 28**

10 SHADOW OF MEMORIES
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 30**



LOS MEJORES DEL MES

1 TIME CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

2 POWER DIGGERZ
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **PUZZLE**

3 RE: CODE VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**

4 THE ITALIAN JOB
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 SPY HUNTER
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 DEVIL MAY CRY (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**

3 FINAL FANTASY X (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

4 SYPHON FILTER 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**

5 MAXIMO (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ARCADE**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO 3.490 ANÁLISIS PLANET 6

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

FINAL FANTASY: DEJÀ VU

Videojuego del Milenio desarrollado por **Marina Páez (Cádiz)**
Género Repe-RPG **1er Premio** Pistola **Falcon**

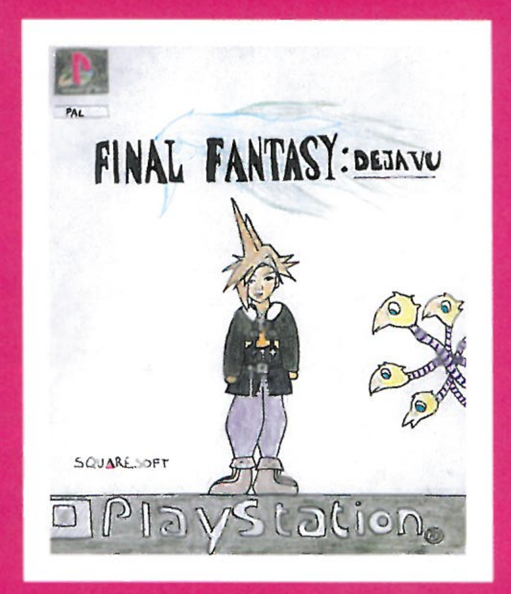
Eres un joven de 17 años llamado Scloudus. Tu objetivo a lo largo de los 3 primeros CDs es derrotar a los enemigos más importantes de cada entrega y a la vez buscar a la 'amiga' de Scloudus, que ha sido secuestrada.

Al principio del cuarto CD la cosa cambia: te encuentra con Tetsuya Nomura (Nota de Redacción: el diseñador de personajes e ilustrador de *Final Fantasy VII, VIII, X* y *The Bouncer*) y, con las magias que has ido aprendiendo a lo largo del juego, logras penetrar en su mente y 'abrir las puertas de su imaginación'.

A partir de ahí el juego evoluciona: te encontrarás con los personajes más divertidos y originales y te tendrás que preparar para la gran pelea final: la Chocobo-Hidra, que tiene secuestrada a la chica.

El juego tiene dos finales: si no acabas con la Chocobo-Hidra, a Tetsuya Nomura se le volverá a empequeñecer la imaginación y hará a todos los personajes más bien pareciditos; y si vences a la bestia, verás en la próxima entrega un protagonista verdaderamente original, algo así como un Señor Lápiz o un Zapato Espadachín. Tú eliges.

Opinión Planet Por fin algún aficionado a los *Final Fantasy* se ha dado cuenta de la afición de Tetsuya Nomura a usar el método 'Ana Rosa Quintana' consigo mismo y ha decidido denunciarlo con una continuación alternativa de la saga. Para completar la denuncia de Marina Páez, nosotros también proponemos un juego llamado *Sion y Tidus van de compras*, protagonizado por los protagonistas de, respectivamente, *The Bouncer* y *FFX*. La mecánica consistiría en buscarle un vestuario más o menos normal para estos individuos, convenciéndoles de que dejen su imagen *cutre-chulesca* y se vistan como un ser humano... En otras palabras, que también podría haberse llamado *Misión imposible 3*.



ALONE WITH TELETUBBIES

Videojuego del Milenio desarrollado por **Juan Félix González (Santa Cruz de Tenerife)** Género **Aventura Traumática**
Premio de Consolación **Pad Hyper eXtreme**

En este magnífico juego podrás elegir a uno de tus personajes *flamboritos* para enseñarles a hacer sus cositas. Y he ahí unos ejemplillos:

***Fase 1: Tocar la zambomba.* Aquí podrás enseñarle que hay otras cosas aparte de tocar a los demás Tubbies. Esta fase sólo es compatible con el Dual Shock y requiere habilidad mental (se ha demostrado que 9 de cada 10 niños no saben nada de este peculiar instrumento).**

***Fase 2: Aprender a alimentarse.* En esta fase los Teletubbies sabrán el por qué de lo dañiño, tanto en exceso como en defecto, de las almejas, los huevos duros y demás alimentos (hay que recordar que el *fast food* está dañando a nuestros jóvenes).**

***Fase 3: Canarias el paraíso.* Esta fase es de lo más solidaria. Consiste en que tu Tubbie no hetero aprenda a distinguir el genuino plátano canario. A pesar de lo sabroso del plátano canario el Tubbie de turno se queda con el americano.**

***Fase 4: Monta y cabalga con tu Tubbie.* Sin duda la más dura prueba a la que se ha sometido nunca a estos simpáticos seres. En esta misión imposible tu Teletubbie tendrá que contar con la ayuda de un libro de un tal Karma Sutra y aplicar todo lo expuesto en él.**

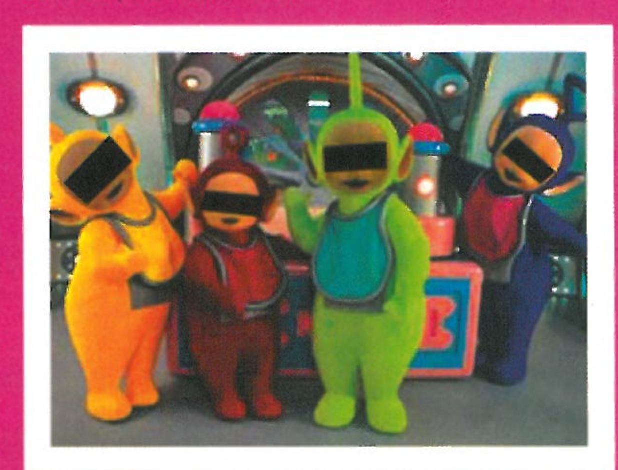
Opinión Planet En el programa de televisión de los Teletubbies se nos muestra la cara más amable de esos seres terroríficos, pero gracias a la iniciativa de este lector podemos observar su auténtica cara, especialmente su fuerte sexualidad reprimida. Por fin un juego de los Teletubbies auténticamente educativo... lo malo es que es *tan* educativo que no es demasiado adecuado para niños. Lástima.

HUGO

El Peor Truco por **Guillermo del Palacio (Madrid)**
Premio **Tarjeta 2Mb**

Este truco requiere tener un teclado. Lo primero que debes hacer es encender la consola, lo segundo es meter ese gran juego que todo aficionado a los videojuegos debería tener: *Hugo*. Después de esto (si has sobrevivido al *shock*), tienes que conectar el teclado a la Play y pulsar `i`, `i`, `m`, `m` para después teclear: 'muévete chiquilla'... Y entonces podrás jugar a un maravilloso minijuego en el que tienes armas de una gran tecnología (piedras, palos, etc) con las que tienes que pegar ¡¡¡a Coyote Dax!!!. Sigo probando con canciones de Tamara, Melody, Raúl... pero no consigo nada. Os mantendré informados.

Opinión Planet Cuando todavía colean los terroríficos efectos de las canciones de este verano, Guillermo nos descubre que un juego tan odiado por todos como *Hugo* tiene un uso secreto. Concretamente, sirve para desahogarse de las noches pasadas bailando bodrios tan casposos como *No rompas más mi pobre corazón* o *Arriba, abajo*. Ya decíamos que de algo tenía que servir, además de como posavasos...



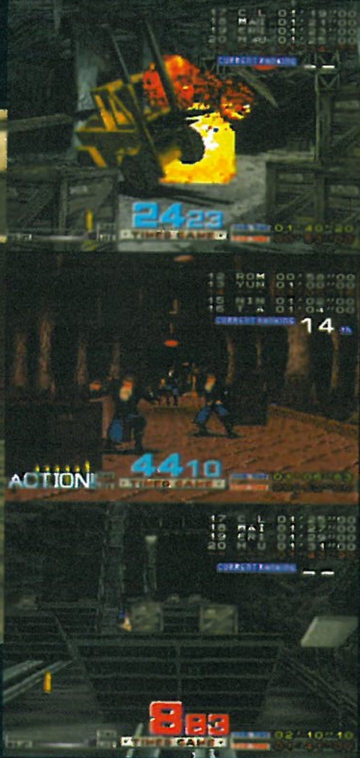
FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (Tarjeta de Memoria, Pistola, Mando...). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envía un e-mail a planet@intercom.es

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.







TIME CRISIS

ACIERTO CRÍTICO

DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1997**

Como ocurre con el vino, algunos juegos ganan calidad con el tiempo. Éste es el caso del conocidísimo *Time Crisis*, título basado en una exitosa recreativa cuyo principal atractivo era que, además de usar una pistola para acabar con los enemigos, disponíamos de un pedal para escondernos de ellos y recargar. La soberbia conversión que Namco desarrolló para los 32 bits de Sony se comercializaba junto a una pistola de luz creada por la propia compañía japonesa, de cuyo nombre sí queremos acordarnos: la sinpar GunCon. El pedal, al parecer, desapareció por el camino.

Gráficamente, *Time Crisis* para PlayStation era algo inferior al arcade, pero aún así tenía una parte técnica realmente sobresaliente. Asimismo, el juego incluía una misión extra con diferentes caminos y finales que alargaba la duración, algo de lo que la coin-op no andaba muy sobrada. Pese a su brevedad, el tener que acabar con los enemigos en un tiempo límite convertía ambas misiones en auténticos retos en los que había que saber combinar cautela y rapidez.

Además de una inmejorable jugabilidad, *Time Crisis* contaba con un carismático protagonista que parecía un cruce entre el David Hasselhoff de *El coche fantástico* y el John Travolta de *Grease*: Richard Miller. Otros nombres para el recuerdo: Sherudo Garo y Wild Dog. El primero era un malo amanerado y experto lanzador de cuchillos, mientras que el segundo hacía honor a su nombre y disparaba salvajemente oculto por humo y llamas. ¡Qué perro!

Gracias a este juego y a su saga *Point Black*, Namco es considerada como una auténtica compañía especialista en shooters de pistola. Título que se ha visto reforzado por la aparición del excelente *Time Crisis 2*, que a diferencia de *Operación Titán* sí se puede considerar un *Reload* en toda regla.

EL JUEGO INCLUÍA UNA MISIÓN EXTRA CON DIFERENTES CAMINOS Y FINALES QUE ALARGABA LA DURACIÓN, ALGO DE LO QUE LA COIN-OP NO ANDABA MUY SOBRADA



OPERACIÓN SIN ANESTESIA

Entre la primera parte para PS One y la segunda para PS2 median cuatro años y una continuación de nefasto recuerdo aparecida este mismo año: *Time Crisis: Operación Titán*, una secuela tan esperada como decepcionante. Entre sus 'titánicas' cualidades podríamos incluir un doblaje al castellano que parecía realizado por la familia de Cantinflas y 'unos escenarios con menos detalle que la cara de un clic de Playmobil' tal como dijimos en su correspondiente análisis de *PlanetStation* número 30. Por suerte, Namco se ha redimido plenamente con *Time Crisis 2*.





EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Tenemos miedo. El mes que viene, la segunda parte del juego más laxante, terrorífico y que más papel higiénico ha hecho vender en la historia de los videojuegos llegará a *PlanetStation*. ¿Estás preparado para *Silent Hill 2*?

Tenemos entre manos un artículo especial para informaros acerca de la guerra de sangre entre el vampiro alado Raziel, el caído, y Kain, su terrible mentor y a la vez eterno enemigo... un conflicto que está a punto de librarse en *Soul Reaver 2* para PlayStation 2.

¿Quién dijo que los juegos de lucha en 2D habían muerto? Después de causar estragos en Japón y en *PlanetStation* ¡*Capcom vs. SNK 2* está a punto de aterrizar en nuestro país! No os perdáis el mes que viene el artículo sobre el juego con más *pegada* de este invierno.

Estamos ultimando los detalles para que sepáis todo acerca de la última obra maestra de Naughty Dog, ese magnífico plataformas que tiene como protagonistas a los primos lejanos de Crash Bandicoot *Jak&Daxter*, y que promete ser una auténtica revolución en PS2.

A LA VENTA A MEDIADOS DE NOVIEMBRE

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

¡YA A LA VENTA!



SÁCALE TODO EL JUGO

a la última obra maestra de Playstation con

LA GUÍA MÁS EXHAUSTIVA

¡POR SÓLO 675 PESETAS!



Ojalá todo en esta vida
se pudiera recuperar.
MISS 1927
Platinum.
La serie que
recupera los
mejores juegos
de PlayStation
a un precio
muy especial.
3.995 Ptas.*
Moto Racer World Tour
PlayStation
Crash Bash
PlayStation
Spyro
PlayStation
*PVP estimado.
Sólo los mejores
llegan a Platinum.
PlayStation Platinum TM
www.es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA